Pimpf im Dienst

Pimpf im Dienst

Ein Handbuch für das Deutsche Jungvolk in der HJ.

Herausgegeben von der

Reichsjugendführung

LVV

Potsdam

Ludwig Voggenreiter Verlag

Zeichnungen: Bernhard Nißle, Dieter Evers, Peter Paul Hilbert
Vorlagen zu den Sportzeichnungen: Dr. Heinz Heyn
Einbandzeichnung: Bernhard Nißle

Gegen die Herausgabe dieser Schrift bestehen seitens der NSDAP. keine Bedenken. - Die Schrift wird in der NS-Bibliographie geführt.

Berlin, den 23. Februar 1938

Der Vorsitzende der Parteiamtlichen Prüfungskommission zum Schutze des NS-Schrifttums

Der Jugendführer
des Deutschen Reichs

Berlin NW 40, den 1. März 1938
Kronprinzenufer 10
Sammelnummer 127491

Mein lieber Pimpf!

Mit diesem Buch erhältst Du eine Verpflichtung. Es umfasst alles, was zu Deiner körperlichen Ertüchtigung gehört. Lass nicht Papier bleiben, was auf diesen Seiten steht, sondern setz es um in Leistung.

Du hast den Dienst an Deutschland in einem jüngeren Alter begonnen als die früheren Generationen. Millionen junger Deutsche denken wie Du. Weil wir ein Volk von Männern brauchen, stehst Du heute schon als Junge in Reih und Glied und tust Deine Pflicht. Ich erwarte von Dir, dass Du das Vertrauen erfüllst, mit dem Adolf Hitler Dich beschenkt hat und dass Du Dir der Ehre bewusst bist, die der Dienst auch für den kleinsten Jungen bedeutet.

Deutschland sieht auf Dich!

Heil Hitler

Dein

Baldur von Schirach

Das Leben des Führers

Unsere große einzige Deutsche Jugendbewegung trägt den Namen des Führers.

Wir tragen ihn froh und stolz und wissen, daß dieser Name für uns eine Verpflichtung bedeutet. Die Darstellung seines Lebens soll am Anfang unseres Buches stehen. Groß steht heute Adolf Hitler vor uns, der Mensch und der Führer. Alles an ihm ist groß und einfach. Wir wollen ihm danken und ihm gehorchen. Wie er ist, wollen wir werden. Lernen wollen wir aus seinem wunderbaren Leben, lernen für uns und unseren Dienst.

Jugend

Adolf Hitlers Geburtsland gehört heute zu Deutschland. In Braunau am Inn in Oberösterreich wurde er am 20. April 1889 geboren. Aber er ist Deutscher. Er fühlt sich nicht als Österreicher. Als im Jahre 1914 der Krieg ausbricht, meldet er sich als Kriegsfreiwilliger im deutschen Heer. Der Punkt 1 des nationalsozialistischen Programms heißt: Wir fordern ein großdeutsches Reich. — Auf der ersten Seite des Lebensbuches des Führers „Mein Kampf" finden wir das Wort: „Gleiches Blut gehört in ein gemeinsames Reich." Wir lernen den ersten Programmpunkt der Nationalsozialistischen Deutschen Arbeiterpartei besser verstehen, wenn wir wissen, daß Adolf Hitler selbst Auslandsdeutscher ist. Wir bekennen: über die staatlichen Grenzen hinaus gilt das Gesetz des gleichen Blutes. Am 13. März 1938 erfüllt er für Österreich diese deutsche Sehnsucht. —

Als Junge ist er alles andere als ein Stubenhocker. Mit seinen Kameraden tollt er viel im Freien umher und wird bald ihr Anführer. Als der Führer 13 Jahre alt ist, stirbt sein Vater, der als Beamter in österreichischen Diensten steht. Auch der Führer soll Beamter werden, aber er hat andere Ziele. Sein Wunsch ist, Kunstmaler zu werden. Immer wieder versucht er, auf eine Kunstschule zu kommen. Ebensooft wird er abgewiesen, weil er nicht genügende Vorbildung besitzt. Trotzdem gibt er den Kampf um sein Ziel nicht auf. Er wird Bauarbeiter in Wien und lernt hier die sozialen Fragen und die Nöte des Arbeiterstandes kennen. In seinen Freistunden gibt er seine letzten Gelder für seine eigene Weiterbildung aus. Er kauft Bücher, geht in die Theater, besucht Museen und erwirbt sich so selbst das ungeheuere Wissen, das wir heute immer wieder an ihm bewundern.

Hier lernt er zum ersten Male den Parlamentarismus kennen und erkennt, daß die größten Feinde des deutschen Volkes Marxismus und Judentum sind. In dieser Zeit bildet sich in ihm ein Weltbild und eine Weltanschauung, die Grundlagen seines späteren Handelns werden.

Weltkrieg

Der Krieg bricht aus. Adolf Hitler bittet, im deutschen Heer Dienst tun zu dürfen und kommt als Kriegsfreiwilliger an die Westfront. Im Krieg mehrfach verwundet, erhält er das Eiserne Kreuz. Er ist bekannt als Meldegänger und Kamerad. Er wird überall da eingesetzt, wo ein entschlossener und mutiger Mann gebraucht wird. Seine Führer wissen, daß sie sich auf ihn verlassen können. Während eines kurzen Verwundeten-Urlaubs erkennt er, wie Marxismus und Judentum die Widerstandskraft des deutschen Volkes in der Heimat zu lähmen versuchen. Er ist froh, als er wieder an die Front zurück darf. Urlaub hat er im Kriege nie genommen. Sein Platz war immer im vordersten Graben.

Als 1918 die Revolte ausbricht, liegt er, durch Gas erblindet, im Lazarett und muß in der Heimat ohnmächtig den Untergang des Heeres erleben. Hier auf dem Krankenlager fühlt er plötzlich seine Berufung, Politiker zu werden und den Kampf gegen Marxismus und Judentum aufzunehmen. Er fühlt in sich die Kraft, diesen Kampf zu führen und ein Reich zu schaffen, das das wieder zu Ehren bringt, was die Revolte vernichtete, und noch mehr: Er will die uralte Sehnsucht der Deutschen nach einem großdeutschen Reich erfüllen.

München

Der Führer kommt nach München und tritt in die damals sechs Mann starke „Deutsche Arbeiterpartei" ein. Er wird der führende Kopf und gibt der kleinen Gruppe ihr Gepräge. In mühseliger Kleinarbeit versuchen sie, ihre Gedanken in das Volk zu tragen. Der Führer selbst ist einer der eifrigsten im Zettelherumtragen. Die Versammlungsziffern steigen von 11 auf 13, auf 17, auf 34. Dann werden es immer mehr, und so beginnt die kleine Gruppe allmählich in der Öffentlichkeit bekannt zu werden. Mittelpunkt sämtlicher Versammlungen sind die Reden Hitlers, und alle stellen sie glänzende Abrechnungen mit den Maßnahmen der damaligen roten und schwarzen Regierung dar.

Dieser Kampf nimmt immer größeren Umfang an. Es geht um die Seele des deutschen Volkes. Getragen wird dieser Kampf einzig und allein durch die Führerpersönlichkeit Adolf Hitlers.

Jetzt werden die Gegner aufmerksam. Hitler kann nicht mehr totgeschwiegen werden. Die Roten fassen den Beschluß, seine Versammlungen zu sprengen. Hitler organisiert den Selbstschutz: Junge, entschlossene Männer werden zusammengefaßt, die die Versammlungen schützen sollen. Das sind die ersten Gruppen der SA.

Der 24. Februar 1920 ist ein denkwürdiger Tag für die junge Bewegung. Im Hofbräuhaus in München findet die erste große Massenversammlung statt. Tausende von Menschen sind im Saal, und der Führer verkündet die 25 Thesen des Nationalsozialismus. Zu jedem Punkt gibt die jubelnde Menge ihre stürmische Zustimmung. Seit

dieser Zeit liegen die Forderungen des Nationalsozialismus fest. Ihre Verwirklichung ist seit der Machtübernahme im Gange.

Kampfzeit

Im Hofbräuhaus besteht die junge Ordnertruppe zum ersten Male ihre Probe. Die NSDAP. hat eine große Massenversammlung angesetzt, in der der Führer sprechen soll. Um 8 Uhr soll die Versammlung anfangen, bereits um 7 Uhr ist der Saal polizeilich gesperrt. Die Roten sind in großen Mengen in die Versammlung gekommen, um endgültig den Nationalsozialismus zu erledigen. Viele Anhänger des Führers können nicht mehr in den Saal hinein. Der Führer begibt sich mit einer nur kleinen Ordnungstruppe von 46 Mann in die Versammlung. Mitten in seiner Rede bricht plötzlich ein ungeheurer Tumult los. Die Roten wollen die Versammlung sprengen, koste es, was es wolle. In diesem Augenblick beweisen die Anhänger des Führers, daß sie sich auch mit ihrem eigenen Leben für die Idee Hitlers einsetzen. Der kleine Sturmtrupp stürzt sich wie die Wölfe in Rudeln von 8 oder 10 Mann immer wieder auf die Gegner und beginnt sie nach und nach aus dem Saal zu schlagen. Nach 5 Minuten ist keiner von ihnen ohne eine Verwundung. Das Unmögliche gelingt, in etwa 20 Minuten hat ein Stoßtrupp, an ihrer Spitze Rudolf Heß, einen zwanzigfach überlegenen Gegner aus dem Saal geschlagen. Die Versammlung wird zu Ende geführt. Von diesem Zeitpunkt an hat die SA. den Kampf Hitlers ständig begleitet. Sie ist es gewesen, die den Terror des Marxismus gebrochen hat.

Ein denkwürdiger Tag ist der „Deutsche Tag" in Coburg 1922. Die SA.-Männer fahren mit großen Sonderzügen nach Coburg. Als sie in Coburg ankommen, erklärt ihnen die „Festleitung", daß sie die Stadt nicht mit entrollten Fahnen und nicht in geschlossenem Zuge betreten dürfen. Diese Abmachungen sind mit den Roten getroffen worden. Der Führer lehnt diese schmählichen Bedingungen sofort glatt ab und erklärt, daß er augenblicklich in Hundertschaften mit klingender Musik und wehenden Fahnen in die Stadt einmarschieren werde.

Das geschieht dann auch. Begleitet von einer johlenden und gröhlenden Menge zieht die junge SA. in die Stadt ein. Sie läßt sich durch keine Rufe, wie „Mörder, Banditen, Räuber, Verbrecher" u. a., aus der Ruhe bringen. Erst als sie tätlich angegriffen wird, und Kameraden durch Steinwürfe verletzt werden, ist es mit der Geduld der SA. zu Ende. In einem wütenden Angriff fegt sie die roten Banditen innerhalb einer Viertelstunde von den Straßen.

Durch den Tag in Coburg gewinnt die junge SA. Selbstvertrauen und Glauben an die Richtigkeit ihrer Führung. Viele Volksgenossen erkennen jetzt zum ersten Male, daß die nationalsozialistische Bewegung berufen ist, dem marxistischen Wahnsinn in Deutschland ein Ende zu bereiten.

Um diese Zeit entsteht die uns heute so vertraute Hakenkreuzfahne. Der Führer selbst hat sie entworfen. Sie ist uns mehr als ein äußeres

Kennzeichen. Als Nationalsozialisten sehen wir in unserer Fahne unser Programm. Im Rot sehen wir den sozialen, im Weiß den nationalen Gedanken der Bewegung und im Hakenkreuz das Sinnbild für den Sieg des arischen Menschen und den Sieg der schaffenden Arbeit, die ewig antisemitisch war und antisemitisch sein wird. Wird diese Fahne entrollt, so ist sie uns ein Gleichnis unseres Wollens; wir denken dabei an nationale Freiheit und soziale Gerechtigkeit, an Rassenreinheit und an den Sieg nordischen Menschentums. Das Hakenkreuz erinnert an die Zeit, da nordische Bauern und Krieger nach Italien und Griechenland zogen und es als Heilszeichen germanisch-deutschen Wesens den Scharen vorangetragen wurde.

Im Jahre 1923 ist die deutsche Not am höchsten gestiegen. Die Geldentwertung greift in immer größerem Maße um sich, die Franzosen, Belgier und Engländer marschieren in das deutsche Rhein- und Ruhrgebiet und drohen, dem deutschen Volk die Lebensader abzuschneiden. Regierungen und Behörden stehen diesem drohenden Verfall kopflos gegenüber. Hitler will durch eine allgemeine Volkserhebung die Regierung in Berlin stürzen. Im November 1923 erklärt er in München die Reichsregierung für abgesetzt und will selbst die Regierungsgeschäfte übernehmen. Scheinbare Bundesgenossen verraten ihn. Der Führer will dennoch eine Entscheidung erzwingen. Mit seinen gesamten Getreuen unternimmt er einen Marsch durch München. An der Spitze marschieren Hitler, Streicher, Ludendorff, Göring, Rosenberg und viele andere Kampfgenossen, die wir heute alle kennen. Als der Zug an der Feldherrnhalle anlangt, tritt ihm die Landespolizei entgegen. Als dennoch weitermarschiert wird, schlägt das Blei in die Reihen. Die Führerschaft des Nationalsozialismus liegt in ihrem Blute vor der Feldherrnhalle. Wie durch ein Wunder bleiben Hitler und Ludendorff unverletzt. Die Bewegung scheint endgültig verloren.

Hitler wird wegen Hochverrat vor ein Gericht gestellt. Mannhaft und tapfer beweist er, daß er und seine Anhänger aus Verantwortungsbewußtsein dem Volk gegenüber gehandelt haben, daß die Schuld nicht bei ihnen, sondern bei den volksfremden Landesverrätern von 1918 liegt. Trotz allem wird Hitler zu Festungshaft verurteilt.

Auf der Festung in Landsberg schreibt Hitler sein Bekenntnis und sein Ziel in dem nationalsozialistischen Grundwerk „Mein Kampf" nieder. Es ist das Buch des Nationalsozialismus geworden. Hier in seiner Zelle in Landsberg wird ihm noch einmal mit aller Gewißheit klar, daß sein Kampf und sein Wollen richtig sind. Für ihn gibt es nur eine einzige Entscheidung: fanatisch weiterkämpfen.

Nach Entlassung aus der Festungshaft baut Hitler gläubig und entschlossen die Partei wieder auf. Ganz Deutschland wird mit einem Netz von Ortsgruppen und Stützpunkten überzogen. In Versammlungen und Kundgebungen werden die Ideen Hitlers bis in die letzten Dörfer getragen, und in den Parlamenten der Länder entbrennt ein zäher und

hartnäckiger Kampf um die Macht. Von Wahl zu Wahl steigen die Erfolge der Nationalsozialisten. Im Jahre 1928 haben sie 12 Sitze im Reichstag, im Jahre 1930 sind es schon 107, und 1932 werden sie schließlich die stärkste Partei Deutschlands.

Hitler will die Macht im Staat legal erobern. Er will nicht nur eine äußerliche Revolution. Ihm geht es darum, alle Deutschen von der Idee des Nationalsozialismus zu überzeugen und sie zur nationalsozialistischen Volksgemeinschaft zu führen.

In den Augusttagen des Jahres 1932 erleben wir die denkwürdige Stunde, in der der Reichspräsident, Generalfeldmarschall von Hindenburg, nach dem gewaltigen Wahlsieg der Nationalsozialisten dem Führer die Mitarbeit in der Regierung anbietet. Aber nur die Mitarbeit, nicht die Führung. Hitler aber kann seine Aufgaben nur lösen, wenn er alleiniger Führer ist. Das versagt ihm jedoch der Reichspräsident noch.

Der Sieg

Hitler weiß aber, daß seine geschichtliche Stunde noch kommt, und als nach einigen Regierungsversuchen die Not des Reiches am größten ist, beauftragt Hindenburg Adolf Hitler am 30. Januar 1933 mit der Führung des Reiches. —

Wir Jungen sind stolz, in dieser Zeit zu leben und den Kampf des Führers mitzukämpfen.

Adolf Hitler ist uns Sinnbild des Deutschtums. Wie er sich ein Ziel steckt und unbeirrbar in zäher Kleinarbeit für dieses Ziel kämpft, wie er sich unter Gefährdung seines eigenen Lebens dafür einsetzte, so wollen auch wir mit ihm leben und kämpfen für unser höchstes Ziel:

Das heilige deutsche Reich germanischer Art.

Unsere Leibeserziehung

Jungen haben zu allen Zeiten Vorbilder gehabt, denen sie nacheiferten und nachlebten. Helden waren es, die sie sich auserkoren hatten und die für sie alles bedeuteten. Unser Vorbild und unser Held lebt nicht in der deutschen Vergangenheit, nicht in Sage und Geschichte — unser Held lebt mitten unter uns und steht an der Spitze des Reichs. Unser Vorbild ist Adolf Hitler.

Immer, wenn er zu uns sprach — in Potsdam 1932, in Nürnberg auf den Reichsparteitagen oder in Berlin am Feiertag der schaffenden Nation — immer sprach er davon, wie deutsche Jungen sein sollen und wie sie werden müssen, welch großes Vertrauen er in seine Jugend, in uns, setzt. Er zeichnete uns das Bild des deutschen Jungen der Zukunft: flink wie

ein Windhund, zäh wie Leder und hart wie Kruppstahl.

Diesem Ziel, das Adolf Hitler uns gesteckt hat, gilt unsere ganze Arbeit und unser ganzer Dienst, und diesem Ziel dient im besonderen unser Spielen und Tollen, unser Laufen und Springen, unser Lager und unser Wandern — kurz unsere gesamte körperliche Schulung.

Starke, frohe und stolze Jungen sollen durch unsere Leibesübungen heranwachsen; jeder Pimpf soll seine Fähigkeiten und sein Können entwickeln, damit er weiß, daß er als vollwertiger Kamerad unter Kameraden steht.

So gesehen, ist unsere körperliche Schulung nicht nur für die Muskeln und nicht nur für die Gelenke da, sondern sie erfaßt den ganzen Kerl. Zusammen mit unserem Singen und unseren Heimabenden gehört sie zu der untrennbaren Einheit der Schulung von Körper, Seele und Geist. Nicht nur körperlich stark, sondern auch treue und innerlich feste Kameraden wollen wir werden, die ihrem Führer folgen, wohin er auch geht.

Dieses Ziel, das uns in unserem Dienst vorschwebt, können wir nur durch eine planmäßige Arbeit erreichen. Planmäßig, d. h. nicht trocken und stur, planmäßig heißt, unser Tummeln und unser frohes Spiel in eine Form gießen.

Man kann sich leicht im Spielen verlieren!

„Betrieb machen" ist schön und gut, aber man muß immer wissen, wann der Betrieb aufhört und wann der Dienst anfängt. „Betrieb" machen wir in der Freizeit, im Lager oder am Lagerabend — aber niemals darf in unsere körperliche Schulung „Betrieb" einreißen. Die körperliche Schulung erfolgt nicht unvorbereitet und nur danach ausgesucht, was uns gerade Spaß macht, sondern bedeutet für uns Dienst, und der ist planmäßig und vorher überlegt — und jeder muß ihn mitmachen.

Unsere körperliche Schulung heißt Grundschule:

Grundschule der Leibesübungen,
Grundschule des Geländesports,
Grundschule des Luftgewehrschießens.

Diese drei Gebiete bedeuten für uns eine untrennbare Einheit. Wir legen hier die Grundlagen für die Schulung in der Hitler-Jugend, für die Ausbildung in der Wehrmacht, für den Dienst in der SA., SS. und anderen Gliederungen der Partei und für den Leistungssport der Turn- und Sportvereine. Darum ist gerade die grundlegende Arbeit so besonders wichtig: Wenn dabei falsch oder oberflächlich gearbeitet wird, kann man es später nur sehr schwer wieder gut machen. Damit übernehmen wir wiederum eine Verpflichtung.

Durch die Leibesübungen legen wir die Grundlagen für die körperliche Leistungsfähigkeit überhaupt. Bestimmte Übungsgebiete sind ausgewählt, die

1. jeder mitmachen kann,
2. in Stadt und Land mit vielen Pimpfen auf einmal durchführbar sind,
3. keine besonderen Geräte erfordern.

Besonderer Wert wird auf das Spiel gelegt. Das Spiel ist die uns am meisten zusagende Form der Leibesübungen, hinzu kommen die leichtathletischen Übungen, die Nahkampfübungen, das Schwimmen und das Turnen. Auch diese Zweige der Leibesübungen wollen wir in lebendiger Form, ja manchmal auch in spielerischer Form kennenlernen. Es sind alles Übungen, die uns flink, kräftig und ausdauernd machen, die darüber hinaus Mut, Entschlossenheit, Kampfeswillen und Härte gegen sich selbst entwickeln.

Die Grundschule der Leibesübungen kann und muß jeder beherrschen. Es gibt aber noch besonders befähigte Pimpfe, die sich gern auf diesem oder jenem Gebiet besonders betätigen wollen, sei es im Schwimmen, im Hand- oder Fußballspiel.

Im Rahmen der allgemeinen Grundschule ist dafür natürlich keine Zeit vorhanden. Diese Pimpfe, die freiwillig noch Leibesübungen auf irgendeinem besonderen Gebiet treiben wollen, sind durch eine Anordnung des Reichsjugendführers in den

freiwilligen Sportdienstgruppen

zusammengefaßt. Die Turn- und Sportvereine haben keine Jugendgruppen mehr im Alter von 10—14 Jahren. Diese Aufgabe ist an das Deutsche Jungvolk übergegangen. Die Schulung in den freiwilligen Sportdienstgruppen baut sich auf der Grundschule der Leibesübungen auf.

Die Grundschule im G e l ä n d e s p o r t ist die zweite große Gruppe. Welches Herz schlägt nicht höher, wenn es zum Geländespiel hinausgeht? So viel Ungewohntes, so viele Schwierigkeiten tauchen da vor uns auf. Schwierigkeiten und Hindernisse sind uns gestellt, damit wir sie überwinden. Wie ein Jäger müssen wir Wald und Feld durchstreifen, nichts darf uns ungewohnt und fremd erscheinen. Draußen in der Natur wollen wir unsere Sinne schulen, besser hören, besser sehen, lautlos anschleichen und plötzlich verschwinden lernen. Gerade das Geländespiel stellt uns in jedem Augenblick vor neue Aufgaben, und immer müssen wir ihnen gewachsen sein. Darum geht dem Geländespiel eine Schulung voraus, ein sogenanntes S c h u l u n g s s p i e l i m G e l ä n d e. Viele Jungen glauben, Geländespiele seien eine Soldatenspielerei und wären dann erst richtig, wenn ganze Batterien und Tanks eingesetzt werden; das ist falsch — grundfalsch. Damit machen wir uns nur lächerlich. Die Krönung im Geländespiel ist die Ausbildung als Melder und Späher. Späher und Melder sind nicht zu sehen, sie passen sich dem Gelände so an, daß es sie verschluckt. Wir müssen das Gelände so übersehen, daß wir immer die kürzesten und besten Wege finden, und unsere Augen und Sinne müssen so scharf sein, daß uns nichts entgeht. Das müssen wir lernen: verschwinden

und jeden Baum, jeden Strauch, jede Bodenfalte ausnutzen — ja wir müssen uns sogar so weit schulen, daß wir ohne lange Erwägungen wissen, was wir zu tun haben. Der Instinkt muß geschult werden, wir müssen geländevertraut sein. Das erreicht man aber nur, wenn man dauernd beim Geländespiel vor Aufgaben gestellt wird; das erreicht man nicht, wenn man nur am Abhang steht und das Gelände beschreibt — auch nicht, indem man auf einem Platz stramm Hinlegen und Aufstehen übt, sondern nur durch gut angelegte und durchgeführte Geländespiele. Darum zum Geländesport hinaus. Mit kleinen Aufgaben im Schulungsspiel fangen wir an. Das sind noch keine Geländeübungen. Einem Schulungsspiel liegt immer ein Hauptübungszweck zugrunde und wenn wir im Tarnen, im Melden, im Anschleichen beim Schulungsspiel eine gewisse Sicherheit erlangt haben, erweitern wir das Schulungsspiel zu größeren Geländespielen. Da zeigt es sich, was jeder kann, was er gelernt hat, um es im Spiel für seine Partei einzusetzen.

Als dritte große Gruppe tritt das Luftgewehrschießen hinzu. Es kann im Freien wie im Heim durchgeführt werden und ist nicht mit dem Anlegen von Schießständen verbunden. Ihr wollt doch später alle einmal gute Schützen werden. Die Vorbereitung, die ihr in eurem Dienst mit dem Luftgewehr durchmacht, dient dazu, euch grundlegendes Können in Fleisch und Blut übergehen zu lassen.

Vom Eintritt in das Deutsche Jungvolk bis zum Übergang zur Hitler-Jugend hat jeder Pimpf zwei Leistungsprüfungen zu erfüllen: Die eine steht am Anfang, die Pimpfenprobe; die andere ist vom 12.—14. Lebensjahr zu erfüllen für das DJ.-Leistungsabzeichen. In der Pimpfenprobe soll jeder Pimpf zum erstenmal mit der Aufgabe vertraut werden, die er im Dienst zu erfüllen hat — mit dem Leistungsabzeichen legt er den Beweis ab, daß er als jüngster Kamerad seiner Pflicht nachgekommen ist.

So liegt nun unser Dienst vor uns. Millionen Kameraden stehen neben uns und streben dem gleichen Ziel zu. Wir wollen froh und glücklich sein, daß wir in dieser großen Kameradschaft der deutschen Jugend stehen, die nur ein Ziel kennt:

Leben für Deutschland.

Vom Werden der Hitler-Jugend und des deutschen Jungvolks

1926 wurde die Hitler-Jugend in Plauen (Vogtland) von Kurt Gruber gegründet. Auf dem ersten Reichsparteitag nach Neugründung der Partei am 3./4. Juli 1926 in Weimar wurde der neuen Jugendorganisation auf Antrag des Gauleiters Streicher der Name „Hitler-Jugend" gegeben und Kurt Gruber vom Führer zum Reichsführer der HJ. ernannt unter

gleichzeitiger Berufung als Referent für Jugendfragen in die Reichsleitung der Partei.

Am 27. Oktober des gleichen Jahres wurde die HJ., die bereits große Gruppen in Sachsen, Thüringen, Franken, Westfalen, Rheinland und Ostpreußen umfaßte, der Obersten SA.-Führung unterstellt. Zu der Zeit erschien auch die erste Zeitung der HJ. als HJ.-Zeitung, „Hitler-Jugend-Zeitung", später „Sturmjugend", zu der im März 1929 das Führerblatt „Die junge Front" kam.

Auf der ersten Reichsführertagung der HJ., die Kurt Gruber vom 28. bis zum 31. Dezember 1928 im Nonnenturm zu Plauen einberief, und zu der erstmalig sämtliche Gaue der HJ. Vertreter entsandten, wurde die Organisation der HJ. festgelegt. Als neue Gliederungen entstanden die „Jungmannschaften" und die „Schwesternschaften". Diese Tagung ist also als Gründung des Deutschen Jungvolks anzusehen.

Auf dem Reichsparteitag 1929 zeigte sich bereits die Arbeit der HJ., denn 2000 Hitlerjungen aus dem ganzen Reich marschierten unter Führung Kurt Grubers erstmalig am Führer vorbei.

1931 wurden die „Jungmannschaften" in „Deutsches Jungvolk in der HJ." umbenannt.

Durch Verfügung des Führers wurde die HJ. im April 1931 dem Obersten SA.-Führer, Adolf Hitler, unterstellt. Entsprechend der Neueinteilung der SA. wurde auch eine Neugliederung der HJ. vorgenommen. Das gesamte Reichsgebiet zerfiel in 10 HJ.-Gruppen und 2 selbständige Gaue und zwar in die Gruppen

Ostland, Ost, Nord, Nordwest, West, Südwest, Süd, Mitte, Schlesien und Österreich

und in die selbständigen Gaue

Berlin und München.

Am 30. Oktober 1931 ernannte der Führer seinen alten Mitkämpfer, den Führer des NS.-Studentenbundes, Baldur von Schirach, zum Reichsjugendführer, der in dieser Eigenschaft unmittelbar dem Chef des Stabes der Obersten SA.-Führung unterstand. Dieses Unterstellungsverhältnis wurde durch die Ernennung des Reichsjugendführers zum Reichsleiter am 15. Juni 1932 aufgehoben.

An Stelle der alten Bezeichnungen traten jetzt neue Namen für die HJ.-Einheiten in Kraft. Die Bezeichnungen Gebiete, Banne und Unterbanne wurden eingeführt.

Am 2. und 3. Oktober 1932 fand in Potsdam der erste Reichsjugendtag statt. Unter der Führung Baldur von Schirachs marschierten 100 000 Angehörige der HJ. an dem Führer vorbei, und die HJ. zeigte, daß sie die einzige zukunfttragende Jugendorganisation Deutschlands und die größte der Welt war. 7½ Stunden zogen die Jungen aus allen deutschen Gauen am Führer vorbei, während die Mädel Spalier

bildeten. Der Führer und der Reichsjugendführer gaben in bedeutungsvollen Reden den Weg der HJ. für die Zukunft an.

Der Führer und Reichskanzler ernannte am 17. Juni 1933 den Reichsjugendführer zum „Jugendführer des Deutschen Reichs". Im Juli 1933 wurde im Rahmen der grundlegenden Neuorganisation der HJ., die auf Grund der riesigen Erweiterung nach der Machtübernahme nötig war, festgelegt, daß das Deutsche Jungvolk in der HJ. (DJ.) als eine der vier Gliederungen der HJ. sämtliche Jungen im Alter von 10—14 Jahren umfaßt. Der Jungbann im DJ. gliederte sich nun in Stämme, diese in Fähnlein, die Fähnlein in Jungzüge und die Jungzüge in Jungenschaften. Das DJ. unterstand vom Gebiet an aufwärts dem zuständigen HJ.-Führer.

Nach dem weiteren Ausbau des DJ. in den Jahren 1933 und 1934 wurden dann am 3. Todestage von Herbert Norkus, dem 24. Januar 1935, durch Stabsführer Lauterbacher in der Marienburg in Ostpreußen 589 Jungbannfahnen geweiht. Im gleichen Jahre fand erstmalig am 20. April, dem Geburtstage des Führers, die geschlossene Überweisung der 14jährigen Pimpfe in die HJ. im Rahmen von großen Feiern statt.

Die Aufnahme des Jahrganges 1926 im Jahre 1936 brachte eine weitere gewaltige Aufwärtsentwicklung des DJ. und fand mit der fast hundertprozentigen Aufnahme der 10jährigen seinen Höhepunkt. In Zukunft werden alljährlich die deutschen 10jährigen Jungen am Geburtstag des Führers in die Jugendbewegung Adolf Hitlers aufgenommen.

Am 9. November, am Jahrestage des Marsches zur Feldherrnhalle, werden dann die 18jährigen HJ.-Jungen in die Partei überführt, wenn sie 4 Jahre hindurch in Ehren ihre Pflicht im Dienste der HJ. getan haben.

Am 13. März 1938 endlich kehrte Österreich heim zum Reich. Nun flattern auch in diesem deutschen Gau unsere Fahnen.

Die Organisation der Hitler-Jugend

Wir unterscheiden in der Organisation der Hitler-Jugend HJ.-Gliederungen und HJ.-Einheiten.

HJ.-Gliederungen

1. Hitler-Jugend.
2. Deutsches Jungvolk in der HJ.
3. Bund Deutscher Mädel in der HJ.
4. Jungmädel in der HJ.

Die Hitler-Jugend umfaßt die Jungen von 14—18 Jahren und das Deutsche Jungvolk in der HJ. die Jungen von 10—14 Jahren. Im

Bund Deutscher Mädel werden Mädel im Alter von 14—21 Jahren zusammengefaßt, die Jungmädel in der HJ. umfassen die Mädel im Alter von 10—14 Jahren.

Einheiten des Jungvolks in der HJ.

Jungenschaft	bis zu	10 Jungen
Jungzug	„ „	40 „
Fähnlein	„ „	160 „
Stamm	„ „	800 „
Jungbann	„ „	3000 „

Die DJ.-Einheiten sind nur bis zum Jungbann selbständig. In der Gebietsführung haben Hitler-Jugend und Deutsches Jungvolk eine gemeinsame Dienststelle. Für die Fragen des Deutschen Jungvolks im Gebiet ist der Hauptjungbannführer zuständig.

Einheiten der HJ., des BDM. und der JM.

HJ.	BDM.	JM.
Kameradschaft	Mädelschaft	Jungmädelschaft
Schar	Mädelschar	Jungmädelschar
Gefolgschaft	Mädelgruppe	Jungmädelgruppe
Unterbann	Mädelring	Jungmädelring
Bann	Untergau	Jungmädeluntergau
Gebiet	Obergau	wie BDM.
Obergebiet	Gauverband	wie BDM.

Zur Kenntlichmachung tragen die Einheiten der Hitler-Jugend Nummern und Namen.

1. Obergebiet

Die Obergebiete werden fortlaufend von 1—6 numeriert und tragen als zusätzliche Bezeichnung die Himmelsrichtung, in der sie liegen.

2. Gebiet

Die Gebiete tragen den Namen der jeweiligen Landschaft und werden außerdem fortlaufend von 1—33 numeriert.

3. Bann

Die Banne werden fortlaufend von 1—418 numeriert, ebenso die Jungbanne, Untergaue und Jungmädeluntergaue.

Erkennungszeichen der HJ.-Einheiten

Das Obergebiet ist durch das Armdreieck am linken Oberarm kenntlich gemacht. Auf dem schwarzen Dreieck, das 10 cm über dem Ellenbogen angenäht ist, ist mit gelber Schrift der Name des Obergebietes angegeben. Darunter befindet sich, ebenfalls auf dem Dreieck, der Name des Gebietes.

Der Jungbann ist an der auf dem Schulterstreifen weiß-eingestickten Nummer erkenntlich.

Den Stamm bzw. das Fähnlein erkennt man an der Nummer auf dem Schulterstreifenknopf.

Jungzug und Jungenschaft sind am Dienstanzug des DJ. nicht gekennzeichnet.

Dienstrangabzeichen des DJ.

Dienstrang	Führerschnur	Armscheibe
Jungenschaftsführer	rot-weiß	rot mit weißer Sigrune
Jungzugführer	grün	rot mit weißer Sigrune
Fähnleinführer	grün-weiß	rot mit weißer Sigrune
Stammführer	weiß	rot mit weißer Sigrune
Jungbannführer	rot	weiß mit silberner Sigrune
Oberjungbannführer	rot-schwarz	rot mit silberner Sigrune und silbernem Rand
Hauptjungbannführer	schwarz	rot mit silberner Sigrune u. doppelt silbernem Rand

Das Leistungsbuch

Für jeden Pimpfen ist das Leistungsbuch der Ausweis über seine Betätigung im Deutschen Jungvolk. Es begleitet ihn von seinem Eintritt in das Deutsche Jungvolk bis zum Übertritt von der Hitler-Jugend in den Arbeitsdienst, die Wehrmacht, SA., SS. usw.

In dem Leistungsbuch wird alles, was für die geistige und körperliche Erziehung des jungen Nationalsozialisten von Bedeutung ist, verzeichnet.

In der weltanschaulichen Schulung wird der Pimpf in seiner Haltung als Nationalsozialist beurteilt.

Die körperlichen Fähigkeiten jedes deutschen Jungen werden durch mehrere Prüfungen festgestellt:

1. die Pimpfenprobe,
2. das Leistungsabzeichen des DJ. (bis 14 Jahre).

Neben diesen geistigen und körperlichen Prüfungen wird die Teilnahme an Führerlehrgängen, Zeltlagern und Sonderlehrgängen des Deutschen Jungvolks sowie besondere sportliche Leistungen im Leistungsbuch verzeichnet. Durch diese Aufzeichnungen erhält jeder Junge einen Überblick über seine gesamte Leistungsfähigkeit und zugleich einen Ansporn, vorhandene Schwächen auszugleichen.

Mit der Erfüllung der Forderungen des Leistungsabzeichens beweist der deutsche Junge durch die Tat, daß er schon in jungen Jahren sich in den Dienst der Nation stellt.

Die Pimpfenprobe

Bedingungen

a) Für Pimpfe unter 12 Jahren:

60-m-Lauf	12 Sek.
Weitsprung	2,75 m
Schlagballweitwerfen	25 m

b) Für Pimpfe im Alter von 12—14 Jahren:

60-m-Lauf	11 Sek.
Weitsprung	3,00 m
Schlagballweitwerfen	30 m

c) Für beide Altersstufen:

Tornisterpacken,
Teilnahme an einer 1½tägigen Fahrt,
Kenntnis der Schwertworte des Deutschen Jungvolks,
Kenntnis des Horst-Wessel-Liedes und des HJ.-Fahnenliedes.

Sind die Bedingungen der Pimpfenprobe bestanden, erhält der Pimpf das Recht zum Tragen des HJ.-Abzeichens, des Fahrtenmessers und des Schulterstreifens. Die nächste Aufgabe ist die Erfüllung der Leistungsprüfung für das Deutsche Jungvolk.

Bestimmungen und Abnahmeberechtigung für die Pimpfenprobe

1. Pimpfenprobe

Sofort nach dem Eintritt in das Deutsche Jungvolk beginnt der Pimpf sich für die Probe vorzubereiten.

Nicht erfüllte Übungen können im einzelnen wiederholt werden. Vom Horst-Wessel- und HJ.-Fahnenlied ist lediglich der Text, nicht das Vorsingen erforderlich. Eine bestimmte Reihenfolge der Prüfung braucht nicht eingehalten zu werden. Nach Erfüllung der Bedingungen wird das Buch an die Gebietsführung geschickt. Nach Prüfung der Eintragungen spricht der Gebietsführer das Recht zum Tragen des HJ.-Abzeichens, des Fahrtenmessers und des Schulterstreifens aus und bestätigt dies durch seine Unterschrift. Der Gebietsführer kann mit der Verleihung des Rechtes zum Tragen des HJ.-Abzeichens, des Fahrtenmessers und des Schulterstreifens den Jungbannführer beauftragen. In diesem Fall prüft der Stellenleiter für Leibeserziehung des Jungbannes die Eintragungen in das Leistungsbuch.

Der Pimpfenprobe muß sich jeder Junge unterziehen; er hat sie innerhalb der ersten 6 Monate nach dem Eintritt zu erfüllen.

2. Abnahmeberechtigung

Die Pimpfenprobe wird vom Führer des Jungbannes oder Führer des Stammes der betreffenden Einheit abgenommen. Der zuständige Führer des Fähnleins muß auf alle Fälle die Prüfung mit abnehmen. Beide bescheinigen durch ihre Unterschrift die Richtigkeit der Prüfung. Eine besondere Abnahmeberechtigung ist nicht notwendig.

Das Leistungsabzeichen des Deutschen Jungvolks

Das Leistungsabzeichen ist eine hohe Auszeichnung des Reichsjugendführers. Es wird für vielseitige Leistungen im Deutschen Jungvolk verliehen.

Nach bestandener Pimpfenprobe beginnt die Vorbereitung für das DJ.-Leistungsabzeichen.

Die Bedingungen für das Leistungsabzeichen sind:

1. Schulung

1. Leben des Führers
2. Deutschtum im Ausland
3. Abgetretene Gebiete
4. Feiertage des Deutschen Volkes
5. Fünf Fahnensprüche
6. Sechs HJ.-Lieder, davon
   a) Brüder in Zechen und Gruben
   b) Der Himmel grau
   c) Heilig Vaterland

   Drei Lieder können gewählt werden.

2. Leibesübungen

1. 60-m-Lauf 10 Sek.
2. Weitsprung 3,25 m
3. Schlagballweitwerfen 35 m
4. Klimmziehen 2mal
5. Bodenrollen 2 mal vorwärts, 2 mal rückwärts
6. 100-m-Schwimmen in beliebiger Zeit oder,
   wo keine Schwimmgelegenheit vorhanden ist und keine Ausbildungsmöglichkeit besteht:
   1000-m-Lauf nicht unter 4,30 Min., nicht über 5,30 Min.
7. Radfahren (nur Nachweis erforderlich).

3. **Fahrt und Lager**

1. Eine Tagesfahrt von 15 km mit leichtem Gepäck (nicht über 5 kg), nach 7½ km eine Pause von mindestens 3 Stunden.
2. Teilnahme an einem Zeltlager von mindestens 3 tägiger Dauer.
3. Bau eines 3er Zeltes und Mitarbeit am Bau eines 12er Zeltes.
4. Anlegen einer Kochstelle; Wasser zum Kochen bringen.
5. Kenntnis der wichtigsten Baumarten.
6. Einrichten der Karte nach den Gestirnen.
7. Kenntnis der wichtigsten Kartenzeichen des Meßtischblattes 1 : 25 000 (Wald, Straßen, Eisenbahnen, Brücken und Schichtlinien).
8. Anschleichen und Melden (Entfernung etwa 200 m; Meldung mündlich, etwa 10 Worte enthaltend).

4. **Zielübungen**

Luftgewehrschießen, 8 m Entfernung, sitzend am Anschußtisch, 12er Ringscheibe, Ringabstand ½ cm; 5 Schuß = 20 Ringe

oder

wenn Luftgewehrschießen nicht möglich, Schlagballzielwerfen, Entfernung 8 m, Ziel 60 × 60 cm.

Bedingung: 5 Würfe = 3 Treffer.

Bestimmungen und Abnahmeberechtigung für das DJ.-Leistungsabzeichen

1. Bestimmungen

Das DJ.-Leistungsabzeichen gilt für Angehörige des Deutschen Jungvolks vom 13.—15. Lebensjahr. Es wird vom Reichsjugendführer nach Bestehen der Leistungsprüfung verliehen.

Die Vorbereitung der weltanschaulichen Schulung findet auf den Heimabenden, an den Führerschulen und in den großen Lagern des Deutschen Jungvolks statt. Die Vorbereitung der praktischen Übung erfolgt in den Turn- und Sportstunden und in den großen Sommerlagern des Deutschen Jungvolks. Eine bestimmte Reihenfolge der Prüfungen braucht nicht eingehalten zu werden.

2. Abnahmeberechtigung

Die Abnahmeberechtigung wird von der Reichsjugendführung, Amt für körperliche Ertüchtigung, erteilt. Anträge sind auf vorgeschriebenem Vordruck auf dem Dienstweg einzureichen.

Die Abnahmeberechtigung erhalten, sofern sie die fachliche Vorbildung und das HJ.-Leistungsabzeichen besitzen:

1. die Führer der Jungbanne
2. geeignete Mitglieder der Jungbannstäbe
3. die Führer der Stämme

Die Abnahmeberechtigung wird gesondert erteilt in:

1. Schulung
2. Leibesübungen
3. Fahrt und Lager
4. Zielübung

Der Führer des Jungbannes kann weiterhin geeignete Mitglieder seines Dienstbereichs zur Abnahmeberechtigung vorschlagen.

Sämtliche Abnahmeberechtigte erhalten nach Genehmigung ihres Antrages den Ausweis der Reichsjugendführung.

Die Abnahmeberechtigten für das HJ.-Leistungsabzeichen sind in den betreffenden Gruppen ohne weiteres für das DJ.-Leistungsabzeichen abnahmeberechtigt. Dabei entsprechen den Gruppen des DJ.-Leistungsabzeichens folgende Gruppen des HJ.-Leistungsabzeichens:

DJ.-Leistungsabzeichen		HJ.-Leistungsabzeichen
1. Leibesübungen	=	Leibesübungen
2. Fahrt und Lager	=	Geländesport
3. Zielübung	=	Schießen

Die Schulungsprüfung kann nur durch DJ.-Führer abgenommen werden, die Berechtigung muß besonders beantragt werden.

Grundschule der Leibesübungen

Spiele

Das Spiel macht uns von allen Sportarten die meiste Freude. Es steht im Mittelpunkt unserer körperlichen Schulung. Spiele erziehen zum Kampfgeist und zur Entschlußkraft; sie fördern Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Die Mannschaftsspiele verlangen außer Mannschaftsgeist Erziehung zur Selbstlosigkeit und ritterlichen Kampfesweise.

Eine Übungsstunde ohne Spiel gibt es bei uns nicht. In der folgenden Anordnung findet ihr Spiele für die Halle und für den Sportplatz. Besonders bevorzugen wir die Kampfspiele, vor allem die Kampfspiele mit dem kleinen Medizinball, die einfach und leicht zu erlernen sind und die bei der Schwere und Größe des Balles eine besondere Kräftigung des Körpers ermöglichen.

Ebenso gehören Hand- und Fußballspiele zu unserem Dienst. Diese Spiele verlangen jedoch eine gute Technik und eine gute Ballbehandlung, die nur durch planmäßiges Üben zu erreichen sind.

Die Einteilung der Spiele erfolgt nach folgenden Gesichtspunkten:

1. Lustige Partnerspiele

Spiele halb gymnastischer, halb spielerischer Art, die mit einem oder mehreren Partnern gemacht werden können. Mit den meisten ist ein lustiger Wettkampf verbunden.

2. Spiele ohne Gerät

Lauf-, Rauf- und Neckspiele ohne Ball.

3. Spiele mit Gerät

Spiele und Staffeln mit dem kleinen Medizinball.

4. Handball und Fußball

Mannschaftsspiele, die nach bestimmten Regeln mit begrenzter Spielerzahl durchgeführt werden.

Lustige Partnerspiele

Partnerspiele sind in unserem Dienst sehr beliebt; sie verlangen ein großes Maß an Geschicklichkeit und Kraft und — was besonders ins Gewicht fällt — machen uns viel Freude.

Die meisten von ihnen könnt ihr wettkampfmäßig durchführen. Das gibt natürlich einen besonderen Anreiz. Innerhalb der Übungsstunden kann man sogar kleine Meisterschaftskämpfe durchführen, indem wir immer die Sieger wieder gegeneinanderstellen und so endlich den Besten herausbekommen.

1. Der Hahnenkampf

Zwei Pimpfe haben die Arme über der Brust verschränkt und hüpfen auf einem Fuß gegeneinander an. Jeder versucht nun durch kräftiges Stoßen mit der Schulter oder einem Arm den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer den anderen Fuß aufsetzen muß, hat verloren.

2. Der Kampf auf dem Strich

ist eine feine Gleichgewichtsübung. Zwei Pimpfe stehen sich gegenüber, so daß beide Füße hintereinander auf dem Strich stehen. Sie versuchen sich nun mit einer Hand (beide mit der rechten) aus dieser Stellung zu schlagen. Derjenige, der einen Fuß vom Strich wegsetzen muß, hat verloren.

3. Fingerhakeln

Zwei Pimpfe stehen sich gegenüber, die rechten Schultern sind einander zugewandt. Die Mittelfinger der rechten Hand hakeln ineinander. Einer versucht den anderen zu sich herüberzuziehen.

4. Ziehen und Schieben im Stand (Steirisch Ringen)

Zwei Pimpfe setzen die rechten Füße mit der äußeren Kante zusammen, der andere Fuß wird einen halben Fuß seit-rückwärts gestellt. Sie fassen sich bei der rechten Hand und versuchen jetzt durch gegenseitiges Ziehen oder Schieben den Gegner zu zwingen, das rechte Bein wegzusetzen. Der hintere Fuß darf frei bewegt werden.

5. Das Beinhakeln

Zwei Pimpfe liegen in Rückenlage umgekehrt dicht nebeneinander, Kopf in Höhe der Brust des Partners. Beide heben auf Kommando das innere Bein hoch, haken gegenseitig die Knie ein, so daß die Waden nebeneinanderliegen.

Jeder versucht, durch kräftiges Herunterschlagen des Beines des Gegners diesen über Rücken, Schulter und Nacken in den Kniestand zu zwingen.

6. Schiebekampf in der Bauchlage

Zwei Pimpfe liegen auf dem Bauch und haben ihre Fußsohlen gegeneinandergestellt. Sie stützen die Hände auf den Fußboden und versuchen sich nun gegenseitig wegzudrücken.

In Höhe der Knie werden zwei Grenzstriche gezogen. Wer mit seinen Füßen hinübergedrängt wird, hat verloren.

7. Hinsetzen und Aufstehen zu Zweien

Zwei Pimpfe lehnen die Rücken gegeneinander und setzen sich unter Kniebeugen langsam hin, ohne sich mit den Armen zu helfen. Genau so können sie wieder aufstehen.

8. Händeabklatschen, auch Mauscheln genannt

Zwei Pimpfe stehen sich in Reichweite gegenüber, breitbeinig, Arme angewinkelt, Handflächen zeigen nach vorn. Durch gegenseitiges Klatschen gegen die Hände sollen sie versuchen, sich umzustoßen. Es darf nur auf die Hände, nicht auf den Körper geklatscht werden.

Derjenige hat verloren, der mit den Füßen den Platz verläßt oder mit den Händen den Körper des Gegners berührt.

9. Reiterkampf

Zwei Pimpfe sitzen als Reiter entweder auf Rücken oder Schultern ihrer Kameraden. Die Reiter versuchen sich gegenseitig vom Pferd herunterzuwerfen. Die Pferde stemmen kräftig mit, dürfen aber mit ihren Händen nicht in den Kampf eingreifen.

Dasjenige Paar hat verloren, dessen Reiter zuerst mit irgendeinem Körperteil den Boden berührt.

10. Der Blasebalg

Ein Pimpf liegt auf dem Rücken und streckt die Beine nach oben. Ein anderer setzt sich stocksteif auf dessen Sohlenflächen. Dieser beugt und streckt die Beine ein paarmal (er tritt den Blasebalg) und wirft zum Schluß den Obensitzenden mit einem mächtigen Schwung nach vorn. Der paßt auf, daß er nicht irgendwo unsanft landet.

11. Das widerspenstige Pferd

Ein Pimpf kniet in der Bank, ein anderer setzt sich im Reitsitz auf seinen Rücken. Bald wird das Pferd wild und versucht nun den Reiter abzuwerfen. Der Reiter versucht, sich mit allen Mitteln festzuhalten.

12. Der Kanonenschuß

Zwei Pimpfe stehen Rücken an Rücken, die Schultern werden aneinandergedrückt. Der Bauch ist vorgewölbt und auf ein Kommando oder einen Pfiff versucht jeder den anderen mit dem Gesäß davonzuschießen. Wer den anderen am weitesten schießen kann, ist Sieger.

13. Steirisch Hüpfen

Zwei Pimpfe reichen sich die rechten Hände, heben das rechte Bein hoch, und jeder faßt mit der linken Hand das hochgehobene Bein seines Kameraden.

Beide legen sich weit zurück und drehen sich flott im Kreise herum. Wenn es andersherum gehen soll, müssen Beine und Hände gewechselt werden.

14. Die Rückenschaukel

Zwei Pimpfe stehen Rücken an Rücken. Sie haken die Ellenbogen ein. Nun beugt sich abwechselnd der eine und der andere vor und zieht dabei den Partner hoch, der den Schwung durch leichtes Abdrücken der Beine unterstützt. Allmählich kommen sie in Schwung und schaukeln hin und her.

15. Das Schubkarrenfahren

Ein Pimpf geht in den Liegestütz. Ein anderer faßt seine Fußgelenke, hebt seine Beine hoch und treibt den Jungen zum Laufen an. Aber nicht so schnell, sonst fällt der auf die Nase.

16. Der Krebsgang

Ein Pimpf springt an einem anderen hoch, so daß seine Oberschenkel auf dessen Hüften liegen und die Beine auf dem Rücken fest verkreuzt sind. Er läßt sich jetzt hintenüberfallen und kriecht zunächst mit den Händen, dann mit dem Oberkörper durch die gegrätschten Beine des Partners hindurch und stützt seine Hände auf die Fußgelenke des anderen auf. Seine Beine bleiben jedoch auf dem Rücken fest geschlossen. Der Stehende läßt sich jetzt auf die Hände nieder und beide bewegen sich auf Händen und Füßen vorwärts.

17. Auf- und Abladen durch den Handstand

Zwei Pimpfe stehen in gleicher Blickrichtung hintereinander. Der hintere macht den Handstand, so daß die Unterschenkel auf den Schultern des Stehenden liegen. Der Stehende erfaßt ihn bei den Fußgelenken, zieht ihn durch Rumpfbeugen vorwärts hoch und stellt ihn nach vorn ab. Dann macht der andere dasselbe.

18. Das Stehaufmännchen

Ein Pimpf macht sich steif und läßt sich mit steifem Körper auf einen vor ihm stehenden Kameraden fallen, der ihn immer wieder hochstößt. Abstand allmählich erweitern.

19. Arme auseinanderreißen

Ein Pimpf hat die Arme in Schlaghalte vor der Brust, die Fingerknöchel berühren einander. Ein anderer faßt an die Handgelenke und versucht diese seitlich auseinanderzureißen.

Spiele ohne Gerät

(Rauf- und Tummelspiele)

1. Wagenrennen

Das werden die meisten von euch schon kennen. Zwei Pimpfe sind die Pferde, zwei andere Pimpfe bilden den Wagen. Die Pferde stehen aufrecht nebeneinander und halten sich an den inneren Händen. Die beiden Wagen-Pimpfe beugen ihren Oberkörper nach vorn und haken je eine ihrer Hände in die Leibriemen der beiden Pferde-Pimpfe ein, so daß sich ihre inneren Hände überkreuzen. Wagen und Pferde sind jetzt fest mit-

einander verbunden. Nun steigt der Wagenlenker auf den Rücken der beiden Wagen-Pimpfe, d. h. er setzt je einen Fuß zwischen die Schulterblätter der Wagen-Pimpfe und faßt mit beiden Händen die hochgehobenen äußeren Hände der Pferde-Pimpfe. Er kann sich auch an einem Riemen halten, dessen Enden die beiden Pferde-Pimpfe in ihren äußeren Händen halten. Nun setzt sich der Wagen in Bewegung. Es kommt vor allem darauf an, daß Pferde und Wagen gleichmäßig traben und der Wagenlenker sein Gleichgewicht behält.

2. Das Zeltbahnprellen

Drei Zeltbahnen werden so übereinander auf die Erde gelegt, daß die Ecken der mittleren Zeltbahn über die Seiten der anderen herausragen, so daß insgesamt acht Ecken entstehen.

Ein kleiner, fixer Pimpf setzt sich in Hockstellung auf die Mitte und faltet die Hände vor den Unterschenkeln. Nun fassen mindestens acht kräftige Pimpfe die Zeltbahn an und heben sie mit dem Pimpfen hoch. Nach einheitlichem Kommando „hau — ruck", wird zunächst wenig, dann steigernd der Pimpf nach oben geprellt. Er muß aber während des Fliegens möglichst zusammengeballt bleiben. Darauf achten, daß ihr ihn nicht so hoch werft, daß er in eurer Umgebung landet!

3. Das Glockenschwingen

Zehn Pimpfe stehen sich paarweise gegenüber und fassen sich gegenseitig fest an den Handgelenken. Ein Pimpf (das ist der Glockenschwengel) legt sich mit gestrecktem Körper in Bauchlage auf die gefaßten Arme des ersten und zweiten Paares und faßt mit den Händen die Arme des mittleren Paares. Nun schleudern die Pimpfe, auf denen der Glockenschwengel liegt, diesen kräftig hoch. Der fällt mit gestreckten Armen nach der anderen Seite herüber und wird dort von anderen aufgefangen, die federnd nachgeben und ihn sofort wieder zurückschwingen. So geht es hin und her.

Ausgestalten kann man dieses Schwingen dadurch, daß in der Mitte ein kräftiger Stock quergehalten wird, an dem sich der schwingende Pimpf festhält.

4. Das Fuchsprellen

Zwei Linien stehen sich gegenüber und fassen sich gegenseitig fest an den Handgelenken. Ein Pimpf legt sich mit der Brust auf den Anfang der Armreihe. Nun wird er nach einheitlichem Kommando nach vorn hochgeschleudert, bis er am anderen Ende der Reihe angelangt ist, wo er vom Sportwart oder von einem kräftigen Pimpfen an den Händen in Empfang genommen wird. Das letzte Hochwerfen vor dem Niederschwung erfolgt mit besonderem Schwung.

5. Denkmal bauen

Vier Pimpfe fassen sich überkreuz an den Handgelenken, am besten mit Feuerwehrgriff. Sie halten die gefaßten Hände so tief, daß ein Pimpf aufsteigen kann. Nun wird das Denkmal langsam hochgestreckt. Sind die vier zu schwach, so können andere mit einer Hand unter die gefaßten Hände der Paare untergreifen und mit hochstemmen helfen. Einer muß da sein, der das Denkmal an Fußgelenk und Wade festhält, damit es sicher steht.

Auf Kommando ziehen alle die Hände weg und das Denkmal fällt senkrecht herunter.

6. Das Karussell

Zwei größere Pimpfe legen die gestreckten Arme gegenseitig auf die Schultern und zwei andere, möglichst kleine Pimpfe fassen sich über den Armen des ersten Paares gegenseitig um den Nacken und hängen sich so auf die Arme des ersten Paares auf (das zweite Paar wird zweckmäßig von etwas kleineren Pimpfen gebildet). Das untere Paar dreht sich nun rasch herum, die Drehung wird immer schneller, das obere Paar läßt die Beine rückwärts fliegen. Nun wirbelt das Karussell im Kreise herum.

7. Toter Mann

Eine Schar Pimpfe bildet sitzend einen engen Kreis. In der Mitte steht ein Pimpf, der sich als „toter Mann" vollständig steif macht und sich nach einer Seite hin fallen läßt. Nun wird er von den anderen immer im Kreise herumgestoßen. Fällt der „tote Mann" auf einen Pimpf, so wechseln die beiden.

8. Ringender Kreis

Mehrere Pimpfe bilden durch Händefassen einen Kreis. Eine Keule, ein Medizinball oder eine Fahnenstange wird in die Mitte des Kreises gesteckt. Nun zieht der Kreis hin und her, bis ein Pimpf das Hindernis berührt; er muß dann ausscheiden. Der Kreis wird immer kleiner. Zum Schluß sind nur noch zwei Pimpfe übrig. Wer von ihnen bleibt Sieger?

9. Tauziehen ohne Tau

Zwei gleichstarke Mannschaften stehen sich auf Vordermann gegenüber. Die beiden vorderen Pimpfe reichen sich die Hände und fassen fest zu. Die anderen Pimpfe umfassen ihre Vorderleute um den Bauch. Dabei

sind die Hände gefaltet. In der Mitte zwischen beiden Mannschaften ist eine Linie gezogen. Nun fangen beide Mannschaften an zu ziehen und versuchen, die gegnerische Partei über die Mittellinie hinwegzuziehen. Ist der letzte Mann einer Partei darüber gezogen, so hat sie verloren.

10. Henne und Habicht

Eine Reihe Pimpfe; jeder faßt seinen Vordermann mit beiden Händen um den Bauch. Der vordere ist die Henne und die hinter ihm Stehenden sind die Küken. Nun kommt ein wilder Habicht heran, der das letzte Küken zu fangen sucht. Die Henne verfolgt aber jede seiner Bewegungen und stellt sich ihm bei seinen Angriffen mit ausgebreiteten Armen in den Weg.

Die Küken müssen natürlich hinten immer hin und herlaufen, damit sie genau in der Reihe hinter der Henne bleiben.

Erwischt der Habicht ein Küken, wird ein anderer Habicht bestimmt.

11. Im Netz gefangen

Je eine gleichstarke Partei Fischer und Fische. Sie stehen sich in einem großen Spielfeld in zwei langen Linien gegenüber.

Die Fischer fassen sich an den Händen, sie bilden das Netz, in dem sie die Fische fangen wollen. Die Fische müssen nun, jeder für sich, durch die „Maschen schlüpfen" oder das Netz durchbrechen. Das Netz geht auf ein Zeichen zum Fangen los. Wer von den Fischen sich im Netz verstrickt, muß ausscheiden. Bald sind alle Fische gefangen, dann wird gewechselt.

12. Die Pyramide

Vier Pimpfe knien nebeneinander in der Bank. Drei knien sich in Bankstellung so darauf, daß linke Hand und linkes Knie auf dem Rücken des einen, rechte Hand und rechtes Knie auf dem Rücken des anderen Kameraden ruhen. Darauf bauen sich genau so weitere zwei Pimpfe und schließlich oben noch einer drauf.

Jetzt könnt ihr natürlich auch die Pyramide in Bewegung setzen und mit

„Abteilung — — halt!",
„Augen — — rechts!"
„Die Augen — — links!"

herumkommandieren. Dann folgt das Kommando

„Beide Arme vorwärts — — streckt!",

und die ganze Pyramide fällt zusammen.

13. Das Schlangenziehen

Etwa zwölf Pimpfe stehen mit Doppelarmlänge Zwischenraum in Linie und reichen sich die Hände. Die Kräftigen stehen am Anfang, die Kleineren am Ende der Linie.

Nun läuft der Schlangenkopf in Windungen, Kreisen und beliebigen Bögen, einmal weit, einmal eng über den Platz, und alles zieht mit in

Laufrichtung. Der Schwanz der Schlange wird hin und hergeschleudert.

Der letzte Pimpf muß sich mit beiden Händen festhalten, damit man ihn nachher nicht in irgendeiner Ecke des Platzes suchen muß.

14. Die Walze

Zwei gleichstarke Parteien legen sich mit dem Blick zueinander, Abstand etwa 1 m, auf den Bauch. Der Zwischenraum zu dem Nebenmann beträgt etwa ½ m. Nun legt sich einer in Bauchlage auf den Anfang der Reihe. Die Liegenden wälzen sich nun in einer Richtung um ihre Längsachse, wodurch sie den Obenliegenden immer weiter befördern. Der versucht sich noch mit den Armen vorwärtszuziehen, um möglichst schnell an das andere Ende der Reihe zu kommen.

Die Partei, bei der der Obenliegende zuerst am anderen Ende der „Walze" angekommen ist, hat gesiegt.

15. Der Schneckenreiter

Ein Pimpf stellt sich mit einem Fuß auf das Gesäß, mit dem anderen zwischen die Schulterblätter eines in der Bank befindlichen Pimpfes. Der Rücken des Pferdes ist waagerecht, der Kopf wird gehoben. (Darauf achten, daß ihr dem Pferd nicht mitten auf dem Rücken steht!!) Nun setzt sich das Pferd in Bewegung, der Reiter versucht im Gleichgewicht zu bleiben.

Wenn man eine ganze Reihe Pferde nebeneinander laufen läßt und die Reiter sich gegenseitig anfassen, haben wir die Schneckenreiter.

16. Heiß oder kalt

Zwei Parteien stehen sich hinter zwei Grenzlinien, die wir in 20 m Abstand ziehen, gegenüber. Sie müssen nun auf ein Zeichen des Schiedsrichters gegeneinander vorrücken. Wenn sie dicht aneinander herangekommen sind, ruft der Schiedsrichter „kalt" oder er ruft „heiß".

Bei „kalt" stürmt eine Gruppe vor, um die andere abzuschlagen, die natürlich sofort weglaufen muß. Bei „heiß" ist es umgekehrt.

Der Reiz des Spieles liegt darin, daß der Schiedsrichter bis zum letzten Augenblick mit dem Ruf wartet und die Parteien dicht aneinander herankommen läßt.

17. Der Beutezug

Die Aufstellung ist dieselbe wie beim vorangegangenen Spiel, nur wird der Abstand dieses Mal bis auf 40 m erweitert.

Genau in die Mitte zwischen den beiden Parteien wird die Beute gelegt (bestehend aus: Keulen, Steinen, Trainingshosen u. a.), deren Anzahl die Hälfte aller Spieler nicht überschreiten darf.

Auf Pfiff des Schiedsrichters laufen die Parteien auf die Beutestücke zu und versuchen an sich zu reißen, was sie können. Nun werden die Beutestücke gegenseitig gezählt. Wer nach fünf Spielen die meisten hat, ist Sieger.

Das Spiel wird noch schöner, wenn man nur auf allen Vieren laufen darf.

18. Die Fuchsjagd

Das Spiel könnt ihr mit einer großen Gruppe auf genügend großem Spielfeld spielen.

Auf dem Platz bilden jeweils 5—6 Jungen kleine Kreise durch Händereichen. Solch ein kleiner Kreis ist ein Fuchsbau. In jedem sitzt ein Fuchs und lauert. Da ist aber noch ein anderer Fuchs, der keinen Bau hat und der obendrein noch von einem Jäger verfolgt wird. Das geht nun toll immer zwischen den Kreisen hin und her, voran der Fuchs, hinterdrein der Jäger. Wenn der Fuchs nicht mehr aus und ein weiß, schlüpft er schnell in einen Bau hinein. Der andere Fuchs muß jetzt raus, und nun wird er vom Jäger gejagt.

Hat der Jäger einen Fuchs erwischt, so werden die Rollen getauscht.

Bei einer großen Anzahl von Jungen kann man das Spiel auch mit 2—3 Jägern und mit mehreren Füchsen durchführen. Die Jäger müssen dann aber besonders gekennzeichnet sein.

19. Komm mit und lauf weg

Fünf Jungen sitzen sich in einem kleinen Kreis gegenüber, aber so, daß zwischen ihnen ein Zwischenraum von 1 m besteht. Hinter jedem der Jungen setzen sich nun dicht aneinandergereiht vier andere, so daß ein Sitzstern gebildet wird. Einer geht außen um den Kreis herum und schlägt plötzlich einem der Hintensitzenden auf den Rücken und ruft: „Komm mit!" oder: „Lauf weg!"

Bei „komm mit" läuft sofort die ganze angeschlagene Reihe hinter ihm her und versucht wieder auf die alten Plätze zu gelangen. Einer muß natürlich übrigbleiben, da der Schläger ja bestimmt zuerst an der freigewordenen Stelle angelangt ist.

Der zum Schluß Übrigbleibende geht nun herum und das Spiel beginnt von neuem.

Lustiger und schwieriger wird das Spiel jedoch, wenn man auf die Laufstrecke hinten noch Hindernisse (lebende oder andere Hindernisse) hinstellt, die übersprungen werden müssen.

20. Katze und Maus

Zum Schluß noch das beliebte Katze und Maus-Spiel.

Eine beliebige Anzahl von Jungen stellt sich in Reihen mit Doppelarmlänge Zwischenraum und 2 m Abstand auf. Die Arme liegen eng am Körper. Nun ist einer die Katze, einer die Maus und einer der Spielleiter. Katze und Maus stehen außerhalb der Gruppe.

Der Spielleiter gibt nun das Zeichen zum Spielbeginn und kommandiert:

„Arme in Seithalte",

dadurch werden Gassen gebildet, durch die nun die Maus von der Katze gehetzt wird.

Ist die Maus fast eingeholt, kommandiert der Spielleiter einfach: „Rechts — — um". Auf dieses Kommando drehen sich alle Jungen nach rechts, die Arme bleiben ausgebreitet.

Mit einem Schlag sind aus den waagerechten senkrechte Gassen geworden.

Die Maus ist in Sicherheit, da die Katze die Reihen nicht durchbrechen darf.

So geht das nun immer hin und her. Zur Abwechslung, und damit es noch lustiger wird, kann man einmal der Katze und einmal der Maus das Kommando zum „Umschalten" übergeben.

Spiele mit Gerät

Staffelspiele mit dem Medizinball

1. Ball rückwärts über den Kopf

Mehrere Gruppen stehen jede für sich in Reihe dicht nebeneinander. Der Ball wird von Pimpf zu Pimpf rückwärts über den Kopf bis zum Letzten gereicht, der nach vorn läuft und den Ball wiederum nach hinten gibt. So geht das fort, bis der erste Pimpf wieder vorn steht.

Die Gruppe, die zuerst wieder in der Ausgangsstellung steht, hat gewonnen.

Dasselbe kann auch sitzend durchgeführt werden.

2. Ball durch die Beine

Die Gruppen stehen wieder in Reihe nebeneinander, dieses Mal aber mit breitgegrätschten Beinen, dicht aufgerückt.

Nun wird der Ball vom vorderen Spieler durch die Beine nach hinten geworfen, kommt zum letzten Pimpf, der mit dem Ball nach vorn läuft und ihn wieder nach hinten durchwirft. So geht es fort, bis der erste Pimpf wieder vorn steht.

Die Gruppe gewinnt, die zuerst wieder in der Ausgangsstellung steht.

3. Die Wellen-Staffel

Dieselbe Aufstellung wie bei den vorherigen Staffeln. Der Ball wandert dabei über den Kopf des ersten, durch die Beine des zweiten, über den Kopf des dritten usw.

4. Der Tunnel

Die Gruppen liegen schön ausgerichtet auf dem Bauch. Der Pimpf an der Spitze steht auf und ruft „Tunnel — — hoch". Auf das Kommando „hoch" strecken alle Pimpfe das Gesäß hoch und strecken die Arme. Der erste Spieler wirft den Ball durch den entstehenden Tunnel. Der Letzte fängt ihn auf und läuft nach vorn. Während des Vorlaufens senkt sich der Tunnel wieder.

Das geht nun so weiter, bis der erste Pimpf wieder vorn liegt.

5. Schlagbaum hoch

Die Pimpfe sitzen in Linie wieder gleichmäßig ausgerichtet nebeneinander. Die Beine sind gestreckt. Der erste und letzte Pimpf jeder Mannschaft steht. Der erste hat den Ball und ruft „Schlagbaum — — hoch". Die ganze Reihe rollt auf den Rücken, so daß die Beine über den Kopf kommen. Jetzt wirft der erste Pimpf den Ball dicht vor der Reihe (da, wo vorher die Füße standen) her, der letzte nimmt ihn auf und läuft nach vorn. Die Reihe rollt inzwischen wieder in den Sitz zurück.

Das geht so weiter, bis die Mannschaft durch ist.

6. Die Hockballstaffel

Die Gruppen stehen wieder dicht aufgeschlossen in Reihe nebeneinander. Der erste Pimpf macht kehrt, er hat den Ball in der Hand und wirft ihn nun dem zweiten zu. Der wirft ihn zurück und hockt sich zu Boden. Sofort wirft der erste den Ball dem dritten zu, der wirft ihn zurück und hockt sich auch zu Boden. Das geht nun so weiter, bis der letzte den Ball bekommt. Der stürmt nun nach vorn und ruft laut: „Auf" oder: „Hoch". Die Mannschaft stellt sich jetzt wieder auf.

Das Spiel beginnt nun wieder von vorn.

Jeder muß einmal an der Spitze gestanden und geworfen haben.

Diejenige Mannschaft hat gewonnen, bei der der erste Werfer zuerst wieder vorn steht.

7. Staffel mit Tragen des Balles

Die Mannschaften stehen in Reihe nebeneinander. Die ersten jeder Reihe bekommen nun zwei oder gar drei Medizinbälle aufgepackt und laufen nun um ein 15 m entferntes Mal herum und zurück. Dann übergeben sie die Bälle dem nächsten, der nun wieder losläuft. Das ist gar nicht so einfach, wie es auf den ersten Blick aussieht.

Dieselbe Staffelform, nur werden die Bälle nicht getragen, sondern gerollt.

Am schönsten jedoch wird es, wenn der Pimpf einen oder mehrere Bälle mit dem Kopf vor sich herrollen muß. Dazu legt er sich lang auf den Boden und rollt mit Kopfstößen den Ball um das Mal herum und dem nächsten zu.

8. Kreis-Staffel

Etwa 20 Pimpfe bilden einen Kreis und zählen zu Zweien ab. Alle Pimpfe Nr. 1 bilden eine Mannschaft, ebenso alle Pimpfe Nr. 2. Jede Mannschaft erhält einen Ball, so daß die Bälle sich gegenüber befinden. Auf einen Pfiff werden beide Bälle in derselben Richtung geworfen, Nr. 1 immer zu Nr. 1 und Nr. 2 immer zu Nr. 2. Eine Mannschaft versucht, die andere mit dem Ball zu überholen.

Medizinballspiele

1. Neckball

Die Spieler bilden durch Händefassen einen Kreis (nicht mehr als 16 Pimpfe).

In der Mitte stehen zwei Hascher. Der Ball wird nun innerhalb des Kreises hin und her geworfen, die beiden Pimpfe in der Mitte müssen versuchen, ihn zu berühren.

Wenn ein Hascher den Ball anschlägt, muß derjenige mit ihm tauschen, der den Ball zuletzt berührt hat.

2. Jagdball

Alle Spieler stehen im Kreis. Sie haben die Aufgabe, mit einem Medizinball auf einen Pimpf, der innerhalb des Kreises umherläuft, Jagd zu machen. Wer ihn trifft, tauscht mit dem Getroffenen.

Das Spiel läßt sich auch erweitern, indem man zwei Pimpfe in den Kreis stellt, später kann man dann auf die beiden sogar mit zwei Medizinbällen Jagd machen.

Wenn die beiden mittleren Pimpfe den geworfenen Ball fangen, so gilt das nicht als Abwurf.

3. Völkerball (auch Festungsball genannt)

Das Spielfeld besteht aus zwei gleichgroßen Rechtecken (4×8 oder 5×10 m), je nach Anzahl der Spieler.

In jedem Spielfeld steht eine Partei, außerdem ein Pimpf hinter dem Spielfeld des Gegners. Die beiden Parteien versuchen durch Ab-

werfen der feindlichen Spieler das gegnerische Spielfeld zu säubern. Sieger ist die Partei, die die andere zuerst abgeworfen hat.

Regeln

Ein Spieler gilt als abgeworfen, wenn er von einem Ball getroffen ist. Fängt er ihn aber, so ist das kein Abwurf.

Der abgeworfene Spieler muß hinter das Spielfeld des Gegners und kann dort weiter an dem Spiel teilnehmen. Von dort aus darf er sich am Abwerfen der Gegner beteiligen. Ist ihm ein Abwurf gelungen, darf er wieder in das Spielfeld zurück.

Das Betreten und Übertreten der Spielfeldgrenzen gilt als Abwurf, selbstverständlich nicht, wenn einer zum Ballwiederholen herausläuft.

Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden, er wird innerhalb einer Partei gegenseitig zugespielt. Der letzte Spieler darf allerdings mit dem Ball drei Schritte laufen.

Ein Schiedsrichter entscheidet über alle Regelverstöße und über alle zweifelhaften Fälle mit schnellen und klaren Entscheidungen, denen sich die Spieler ohne jede Widerrede zu beugen haben.

4. Jägerball (mit dem Hohlball gespielt)

Ein Spielfeld wird abgegrenzt. Die Pimpfe verstreuen sich über das ganze Feld. Zwei Pimpfe sind Jäger, die mit dem Ball versuchen, die anderen Kameraden abzuwerfen. Wer getroffen ist, jagt mit. Die Jäger dürfen nur abwerfen, wenn sie den Ball vorher gefangen haben. Auch dürfen sie (wie beim Handballspiel) nicht mehr als drei Schritte mit dem Ball laufen. Das Spiel geht so lange, bis alle abgeworfen sind. Die letzten beiden, die übrigbleiben, sind dann die Jäger.

5. Fangball (Ball über die Schnur)

Zwei Mannschaften von je 5 Jungen stehen sich in einem Spielfeld von 12×20 m gegenüber. Quer durch das Spielfeld wird in der Mitte eine Schnur in 2 m Höhe gespannt.

Wir können das Spiel auch mit stärkeren Parteien spielen. Das Spielfeld muß dann aber dementsprechend größer sein.

Aufgabe des Spielers ist es nun, den Ball so über die Schnur zu werfen, daß ihn der Gegner nicht fängt. Wenn der Ball zur Erde fällt, erhält die andere Partei einen Gewinnpunkt. Berührt der Ball die Schnur oder wird er unter der Schnur hindurchgeworfen, so erhält die gegnerische Partei einen Gewinnpunkt.

Innerhalb des Spielfeldes darf der Ball nur von zwei Jungen berührt werden. — Fällt der Ball jenseits der Spielgrenze auf, so bekommt die Partei einen Verlustpunkt, die den Ball zuletzt berührt hat.

6. **Festungssturz** (auch Burgball genannt)

Die Pimpfe bilden einen großen Kreis. In der Mitte wird eine Burg durch ein paar Keulen oder Medizinbälle gebaut. Ein Pimpf steht im Kreis und bewacht die Burg. Die Pimpfe versuchen nun mit scharfem Wurf die Burg zu treffen. Der Pimpf im Kreis versucht dieses mit Händen und Füßen zu verhindern.

Wer die Burg zerstört, löst den Wächter im Kreis ab.

7. **Kampfball**

Zwei Tore werden aufgestellt, man kann auch zwei Matten nehmen.

Zwei Mannschaften (je 10—15 Pimpfe) nehmen an den Toren (Parteien vermischt) Aufstellung. Der Ball liegt in der Mitte zwischen beiden Toren. Auf einen Pfiff stürzt sich die ganze Meute auf den Ball, und nun hebt ein gewaltiges Raufen an.

Wir versuchen nun durch Werfen, Rollen, Tragen oder mit dem Ball Laufen den Ball durch das gegnerische Tor oder, wenn dort eine Matte liegt, auf die Matte zu befördern.

Eine eigentliche Spielregel gibt es nicht. Wir können den Ball in beliebiger Weise befördern.

Sieger ist diejenige Partei, die nachher die meisten Tore erzielt hat.

Handball und Fußball

Handball und Fußball sind die großen Mannschaftsspiele, die in ganz Deutschland wettkampfmäßig durchgeführt werden. Im Gegensatz zu unseren Medizinballspielen und Staffeln, bei denen wir ohne viel Regeln und ohne taktische und technische Kniffe mit urwüchsiger Kraft einfach drauflosspielen, sind für Handball und Fußball genaue Regeln aufgestellt, die uns zwingen, das Spiel nach ganz bestimmten Gesetzen zu spielen. Wegen dieser Regeln nennen wir sie technische Spiele, d. h., wenn sie gut und richtig gespielt werden sollen, müssen die Mannschaften genau eingespielt sein, eine gewisse Ballbeherrschung besitzen, die Regeln kennen — kurz und gut, man muß erst richtig geübt haben, ehe man ein guter Hand- oder Fußballspieler wird. Vollendet werden wir daher Hand- und Fußball nicht spielen können. Die Grundlage zu späterem guten Spiel können wir aber bereits in unserem Dienst erwerben. Alljährlich trägt Deutschland große Hand- und Fußball-Länderspiele gegen die anderen Nationen aus. Die besten deutschen Spieler stehen in der Nationalmannschaft. Sie alle haben die Grundlage zu ihrem Können in eurem Alter erworben.

Wir im deutschen Jungvolk haben Hand- und Fußball in den Übungsbetrieb mit hineingenommen. Es sind unsere Wettspiele, die in unserem Dienst und auf unseren Sportfesten ausgetragen werden.

Das Handballspiel

Der Spielgedanke

Die beiden Mannschaften bestehen aus je 11 Spielern, die versuchen müssen, den Ball in das gegnerische Tor zu werfen und das eigene Tor zu schützen. Also: angreifen und Tore schießen, abwehren und das Tor hüten. Der Ball darf zu diesem Zweck nur mit der Hand geworfen und gefangen werden.

Eine Handballmannschaft wird eingeteilt in 5 Angreifer (die Stürmer) und 5 Deckungsspieler (3 Läufer und 2 Verteidiger) und einen Pimpf, der das Tor hütet (der Torwart).

Wir spielen nach den allgemeinen Handballregeln des Deutschen Reichsbundes für Leibesübungen.

Wie üben und spielen wir?

Obwohl es ein Spiel ist, das sehr viel technisches Können, wie Fangen, mit dem Ball Laufen, gegenseitiges Zuspielen, den Gegner abdecken usw., verlangt, fangen wir sofort, nachdem wir uns mit den Grundgedanken vertraut gemacht haben, mit dem Spiel an und nicht etwa mit dem Einüben der Technik des Spieles. Denn die Balltechnik ist für das Spiel da. Um es nachher besser spielen zu können, kommt eine besondere Wurf- und Fangschule hinzu. Zuerst aber wird gespielt.

Zwei Mannschaften werden eingeteilt, der Sportwart weist jedem seinen Platz zu, er selbst ist der Schiedsrichter. Der Mittelstürmer hat den Ball, los geht's. Nun hebt der Kampf um Ball und Tor an. Aber nachdem zu Anfang der Sportwart die Spieler alle hübsch auf den Platz verteilt hat, ändert sich das Bild bald. Es scheint so, als ob jeder Pimpf plötzlich ballhungrig geworden sei — oder als ob der Ball Anziehungskraft auf alle ausübe. Da kommen sie heran von rechts, von links, und von hinten greifen die Verteidiger mit an, und nach 10 Minuten ist von einer Mannschaftsaufstellung nichts mehr zu sehen. Keiner weiß, wer und wo sein Nebenspieler ist. Die Schar um den Ball nimmt ständig zu, und oft behindern sich die eigenen Kameraden.

Da heißt es aber, mit eiserner Gewalt Ordnung in die Mannschaft zu bringen. Der Sportwart pfeift das Spiel ab, ruft die Mannschaften zusammen und erklärt jetzt kurz die Aufgaben, die jeder einzelne im Spiel zu erfüllen hat. Aus der Zeichnung könnt ihr das genau verfolgen!

Skizze einer Aufgabenverteilung

Die Stürmer (Angreifer) der einen Mannschaft

1. Links-Außen = greift auf dem linken Flügel an,
2. Halb-Linker = greift zwischen Mitte und linkem Flügel an,
3. Mittelstürmer = greift in der Mitte an (der Schlachtenlenker),
4. Halb-Rechter = greift zwischen Mitte und rechtem Flügel an,
5. Rechts-Außen = greift auf dem rechten Flügel an.

Verteidiger und Läufer (Deckungsspieler) und **Torwart** der anderen Mannschaft

1. Rechter Läufer = beobachtet und hindert (er deckt) den Links-Außen der anderen Mannschaft,
2. Rechter Verteidiger = beobachtet und hindert den Halb-Linken der anderen Mannschaft,
3. Mittelläufer = beobachtet und hindert den Mittelstürmer, stellt die Verbindung zum eigenen Sturm her,
4. Linker Verteidiger = beobachtet und hindert den Halb-Rechten,
5. Linker Läufer = beobachtet und hindert den Rechts-Außen,

Der Torwart = hütet das Tor.

Diese Aufstellung nehmen die Mannschaften innerhalb eines ganz kleinen Raumes, fast aneinanderstehend, auf. Jetzt erklärt der Sportwart: Du, Rechts-Außen, greifst dort auf dem rechten Flügel an — und zugleich zum gegnerischen linken Läufer: Und du paßt gut auf ihn auf, gehst ihm nicht

von der Pelle, damit er keine Tore schießt. Die beiden „Gegner" sehen sich zuerst mal ins kühne Auge, der eine überlegt schon, durch welches geschickte Zick-Zack-Laufen er „seinen" Läufer los wird, während dieser nachdenkt, wie er dem anderen zweckmäßig den Weg zum Tor versperrt. Und so geht das der Reihe nach durch, bis jeder seine Aufgabe kennt.

Bevor es dann wieder ins Spiel zurückgeht, wird jedem, besonders aber den Stürmern, nochmals eingeschärft, daß sie unbedingt ihre Seiten einhalten müssen. Der Rechts-Außen bleibt rechts, der Links-Außen eben links..

Und noch eins

Ihr müßt uneigennützig spielen, d. h. keiner versucht, allein mit dem Ball Tore zu schießen. Nicht alles allein machen wollen, sondern immer sehen, wo ein Kamerad der eigenen Mannschaft steht oder läuft, um ihm den Ball zuzuspielen und so gemeinsam den Angriff vorwärts zu tragen.

So, nun geht's ins Feld zurück, das Spiel beginnt von neuem, und wenn ihr euch einige Mühe gebt, wird es übersichtlich, und ihr habt viel mehr Freude daran.

Grundregeln

Um das Spiel ordnungsgemäß durchführen zu können, müssen wir zunächst die Grundregeln kennenlernen und befolgen. Es sind hier nur die wichtigsten angeführt:

1. Mehr als drei Schritte darf man nicht mit dem Ball in der Hand laufen,
2. der Ball darf nicht länger als drei Sekunden gehalten werden,
3. Ball hochwerfen und wieder fangen ist verboten,
4. vor dem Tor ist ein Wurfkreis in 11 m Abstand gezogen, in den Stürmer und Verteidiger nicht hineinlaufen dürfen,
5. der Gegner darf nicht umklammert oder festgehalten werden,
6. bei Regelverstoß pfeift der Schiedsrichter ab. Es erfolgt dann ein Freiwurf für den Gegner der Mannschaft, die den Regelverstoß verschuldet hat.

Weitere Regeln und Einzelheiten bringt euch das Büchlein: „Das Handballspiel", Ausgabe 1935, welches vom Deutschen Reichsbund für Leibesübungen herausgegeben ist und Rm. 0.50 kostet.

Ball- und Spieltechnik

Nach mehrmaligem Spielen werden wir die Beobachtung machen, daß uns das Ballfangen, das Zuspielen, das Laufen mit dem Ball oder das Umspielen des Gegners Schwierigkeiten macht und wir oft den Ball mitten in einem schönen Angriff auf eine dumme Art und Weise verlieren. Der Gegner erwischt ihn und greift seinerseits an. Das ist ein Zeichen, daß wir

den Ball noch nicht beherrschen. Das wollen wir nun in kurzen, kleinen Spielübungen lernen.

Das Fangen des Balles

Grundsätzlich merken wir uns folgendes:

Wird uns der Ball zugeworfen, strecken sich ihm die Hände lang entgegen, ziehen ihn sofort zum Körper, d. h. nicht an den Körper. Durch das Nachgeben der Hände töten wir die Wucht des Balles.

Was heißt das: Balltöten?

Das wollen wir uns an einem ganz kurzen Beispiel klar machen. Werft den Ball einmal wuchtig gegen eine Mauer. Was tut er? Er prallt kräftig ab und springt in hohem Bogen zurück. Nun werft den Ball gegen ein großes, hängendes Tuch, z. B. gegen einen Teppich. Was tut er nun? Er fällt senkrecht am Tuch herunter! Woher kommt das? Beim Aufprallen des Balles gibt der Teppich nach, der Ball findet keinen Widerstand — kann demnach auch nicht zurückspringen und fällt herab.

Wir müssen den Ball wie ein Tuch fangen. Unsere Hände gehen beim Auffangen des Balles zurück wie das Tuch. Der Ball verliert dann seine Wucht und bleibt fest in der Hand liegen. Wir brauchen nur noch zuzugreifen. Bei scharf geschossenen Bällen können wir das Zurückweichen der Hände noch durch ein Zurückbeugen des ganzen Oberkörpers erweitern.

Noch eins wollen wir uns merken:

Die Handflächen werden beim Fangen dem Ball immer entgegengehalten, gleichgültig, ob der Ball hoch oder tief kommt.

Das Ballstoppen

Kommt der Ball so geflogen, daß wir ihn nicht mehr fangen können, dann versuchen wir, ihn wenigstens im Sprung oder im Lauf mit einer Hand zu erreichen. Auch dabei gibt die Hand nach, der Ball fällt dann senkrecht zur Erde, wo wir ihn sofort wieder aufnehmen.

Der Wurf

Der wichtigste Wurf, den wir zuerst lernen müssen, ist nicht der Torwurf (wie man im allgemeinen annimmt), sondern der Wurf zum eigenen Kameraden. Damit wir diesem das Fangen erleichtern, werfen wir nicht hart und wuchtig, sondern weich und sanft. Diese Würfe werden durch einen Ausfallschritt eingeleitet, bei dem wir den Ball weit zurücknehmen und schwunghaft, etwas im Bogen fliegend, dem Kameraden zuwerfen. Der ganze Körper schwingt mit, wir müssen den Ball gewissermaßen durch die Luft reichen (Schwung- oder Schockwurf).

Der Torwurf dagegen ist ganz anders. Die Wurfeinleitung ist genau so. Weiter Schritt und weites Ausholen, aber die Hand peitscht jetzt gewissermaßen den Ball nach vorn. Dieser fliegt nicht mehr in hohem Bogen, sondern schnurgerade auf sein Ziel zu (Schlagwurf).

Diese Würfe (Zuspielen und Torwerfen) müssen nun geübt werden. Wir stellen uns dazu wie bei den Medizinballübungen in zwei Reihen mit 6—8 m Abstand gegenüber auf. Je zwei Pimpfe haben einen Ball und nun üben wir nacheinander:

Schlagwurf mit einer Hand — Fangen
Tiefer Schlagwurf mit einer Hand — Stoppen
Schockwurf mit einer Hand — Fangen
Schlagwurf mit Händen über dem Kopf — Stoppen.

Wir üben nun das Werfen in den verschiedensten Höhen, einmal zum Kopf, einmal zu den Füßen, einmal so, daß der Partner danach springen oder laufen muß. Der Abstand wird langsam erweitert.

Laufen mit Auftippen des Balles

Im Lauf stoßen wir den Ball mit der rechten Hand so zu Boden, daß er wieder bis in Hüfthöhe zurückspringt. Dort fassen wir ihn wieder mit beiden Händen und tippen ihn von neuem zu Boden.

Das ganze Aufstoßen und Fangen des Balles geschieht taktmäßig. Je schneller wir laufen, desto öfter muß der Ball vor dem Körper zu Boden getippt werden.

Das Zuspielen im Laufen

Das Zuspiel zum stehenden Kameraden ist einfach. Wir können genau Ziel nehmen. Das Zuspiel zu einem Kameraden, der gerade läuft, ist schwerer. Da es aber im Spiel immer und immer wieder vorkommt, muß es geübt werden.

Zwei Pimpfe laufen mit 8—10 m Zwischenraum über den Platz und werfen sich gegenseitig den Ball zu. Da sie sich aber dauernd vorwärts bewegen, darf der Ball nicht dorthin geworfen werden, wo der andere gerade läuft, sondern dorthin, wo dieser hinlaufen will. Während der Ball fliegt, läuft der Fänger dorthin, wo der Ball hinfliegt und fängt ihn. Man nennt das: vor den Mann spielen.

Also nochmals: immer wieder üben, beim Zuspielen im Lauf den Ball vor den Läufer zu spielen. Allmählich können wir den Lauf steigern. Je schneller der Fänger läuft, desto weiter muß der Ball vorgespielt werden.

Damit sind wir gleich bei dem Wichtigsten angelangt, was man lernen muß, um richtig Handball spielen zu können:

Das Zuspielen auf den freien Raum

Beim Spielen hat jeder Stürmer seinen Verteidiger und jeder Deckungsspieler seinen Stürmer. Die beiden beobachten sich und kämpfen das ganze Spiel hindurch gegeneinander.

Wie lösen wir uns nun von unserem „Wächter“? Natürlich nicht dadurch, daß wir stehenbleiben, sondern nur durch laufen. Einfach weglaufen, ihm regelrecht auskratzen. Wohin auskratzen? Dorthin, wo kein Verteidiger steht — und das nennt man „in den freien Raum hineinlaufen“. Dorthin muß jetzt der Ball von den eigenen Kameraden gespielt werden.

Freier Raum

läuft in den freien Raum

hat den Ball
und wirft ihn in
den freien Raum

Im Spiel kommt es darauf an, nun solche Stellen zu suchen, wo kein Gegenspieler steht, und wenn ein „freier Raum“ entdeckt ist, dann läuft der Spieler mit plötzlichem, scharfem Start dorthin, und die Kameraden spielen zugleich den Ball ebenfalls in den freien Raum.

Das ganze Handballspielen ist eigentlich nichts anderes als ein ständiges Sich-gegenseitig-Überwachen und Davonlaufen. Wer es am besten kann, wird am meisten unbehindert zum Torwurf kommen — und gewinnen.

So wird Handball richtig gespielt. Wir haben nur das Wesentliche und Grundlegende kennengelernt. Gute Mannschaften üben fleißig das Zuspielen, das Fangen, das Durchbrechen und das Decken. Dabei ergeben sich immer neue Aufgaben des Zusammenspiels. Doch ein richtiges Mannschaftsspiel wird es erst, wenn sich zu den vielen technischen Fertigkeiten der richtige Mannschaftsgeist gesellt, d. h. daß einer sich im Spiel auf den anderen verlassen kann, und daß dort wirklich elf Kameraden zusammenspielen.

Das Fußballspiel

Der Spielgedanke

Zwei Mannschaften in der Stärke von je elf Pimpfen kämpfen gegeneinander. Sie versuchen, den Ball in das gegnerische Tor zu befördern. Es werden zwei Aufgaben gestellt:

1. das gegnerische Tor anzugreifen,
2. das eigene Tor zu verteidigen.

Der Spielgedanke ist genau derselbe wie beim Handball, nur, daß der Ball nicht mit der Hand, sondern mit dem Fuß gespielt wird.

Skizze einer Aufgabenverteilung

Die Stürmer (Angreifer) der einen Mannschaft

1. Links-Außen = greift auf dem linken Flügel an,
2. Halb-Linker = greift zwischen Mitte und linkem Flügel an,
3. Mittelstürmer = greift in der Mitte an (der Schlachtenlenker),
4. Halb-Rechter = greift zwischen Mitte und rechtem Flügel an,
5. Rechts-Außen = greift auf dem rechten Flügel an.

Verteidiger und Läufer (Deckungsspieler) und **Tormart** der anderen Mannschaft

1. Rechter Läufer = beobachtet und hindert (er deckt) den Halb-Linken der anderen Mannschaft,
2. Rechter Verteidiger = beobachtet und hindert den Links-Außen,
3. Mittelläufer = beobachtet und hindert den Mittelstürmer, stellt die Verbindung zum eigenen Sturm her,
4. Linker Verteidiger = beobachtet und hindert den Rechts-Außen,
5. Linker Läufer = beobachtet und hindert den Halb-Rechten,

Der Tormart = hütet das Tor.

Wie üben und spielen wir?

Die technischen Anforderungen beim Fußballspiel, wie: den Ball stoppen, Zuspielen (passen) und Zusammenspielen, sind wesentlich höher als beim Handball.

Trotzdem soll zu Beginn der Fußballschulung nicht das Einüben von Zuspielen und Stoppen stehen, sondern das Spiel. Dazu müssen wir die Grundregeln kennen. Sie sind rasch erklärt:

1. Der Ball darf mit der Hand nicht berührt werden. Eine Ausnahme macht der Torwart.
2. Der Gegenspieler darf nicht mit den Händen festgehalten oder angegriffen werden.
3. Bei Regelverstößen gibt der Schiedsrichter der Partei, die den Regelverstoß nicht verschuldet hat, einen Strafstoß.

Die Aufstellung der Mannschaft könnt ihr aus der Zeichnung ersehen. Jeder Spieler hat eine ganz bestimmte Aufgabe zu erfüllen, und wir wollen uns von vornherein daran gewöhnen, uns ganz streng an diese Aufgabe zu halten.

Ball- und Spieltechnik

Allgemeines

Beim Spielen wird jeder gemerkt haben, wie schwer der Ball zu behandeln ist, und wie schwer es ist, ihn richtig zu stoppen, ihn beim Laufen nicht zu verlieren, und daß es gar nicht so leicht ist, ihn immer dorthin zu spielen, wo man ihn hinhaben will. Darum fangen wir, nachdem wir uns mit dem Spiel vertraut gemacht haben, mit der Einzelschulung an.

Ballstoppen

Lest euch einmal durch, was beim Handballspiel über das Ballfangen gesagt ist, daß wir nämlich beim Einfangen des Balles seine Wucht dadurch töten, daß wir mit der Hand nachgeben. Beim Fußball ist es genau so. Der Ball wird mit dem Kopf, mit der Brust, dem Bauch, Ober- und Unterschenkel und mit den Füßen gestoppt. Trifft der Ball auf, weicht der Körper zurück. Das ist mit dem Fuß und Unterschenkel wesentlich schwieriger als mit der Hand. Darum: zuerst eisern stoppen üben! Wir wollen die wichtigsten Stopparten kennenlernen.

Zwei Pimpfe stehen sich in Abstand von 6—7 m gegenüber und werfen sich den Ball *mit der Hand* gegenseitig zu. Der andere versucht zu stoppen.

1. Stoppen mit der Innenseite

Beim *heranrollenden* Ball steht der Pimpf fest auf einem Bein, Gesicht zum Ball und läßt ihn gegen die Innenseite des leicht gehobenen Fußes rollen, der mit angezogener Fußspitze beim Abprallen

des Balles leicht nachgibt. Ein gut gestoppter Ball rührt sich nicht mehr.

Beim heranspringenden Ball hat der Pimpf dieselbe Stellung zum Ball und wieder festen Stand auf einem Bein. Das andere Bein ist nach hinten gehoben, Fußspitze nach auswärts gedrückt und angezogen. Der heranspringende Ball muß hinter dem Standfuß aufspringen, und zwar unmittelbar vor dem angezogenen Fuß. Er springt gegen dessen Innenseite und wird gestoppt, Fuß und Unterschenkel müssen den Ball beim Aufspringen gewissermaßen zudecken.

2. Stoppen mit der Fußsohle

Beim anrollenden Ball steht der Pimpf wieder fest auf einem Bein, Gesicht zum Ball. Er hebt das andere Bein nach vorn, zieht die Fußspitze an und läßt den Ball gegen die Fußsohle rollen.

Der heranspringende Ball wird in der gleichen Weise in Empfang genommen. Er springt vor dem Spieler auf und wird beim Wiederhochspringen durch die hochgehobene Sohle gestoppt. Der Fuß wird entsprechend höher gehoben als beim rollenden Ball.

3. Stoppen mit der Außenseite

Der heranrollende Ball wird mit der Außenseite des Fußes gestoppt. Der Pimpf steht wieder fest auf einem Bein, Gesicht zum Ball und greift mit dem Stoppfuß um das Standbein vorn herum und empfängt den Ball mit der Außenseite (Fußspitze wird angezogen). Der rechte Fuß stoppt also auf der linken Seite.

Der heranspringende Ball wird in derselben Weise gestoppt, nur wird der Fuß (freischwebend) etwas höher gehoben. Die Fußspitze ist angezogen, so daß das freischwebende Bein den heranspringenden Ball schräg zudeckt.

Zum Schluß noch einmal die beiden Grundregeln des Stoppens:

1. fest auf einem Bein stehen, damit der andere Fuß frei pendeln kann,
2. nicht den Fuß auf den Ball setzen, sondern den Ball heranspringen lassen und nachgeben.

4. Stoppen mit dem Körper

Ein Ball kommt aus der Luft angeflogen. Der Pimpf fängt ihn an der Brust auf, die im Augenblick des Auftreffens blitzartig zurückweicht und nachgibt. Der Ball fällt zur Erde, wo er vom Fuß weitergespielt wird.

Der Stoß des Balles

Grundregel

Der Ball darf nur getreten werden, wenn ein Bein festen Stand hat, denn nur dann kann das andere Bein kräftig und vor allen Dingen sicher zum Stoß ausholen und ihn ausführen. Wichtig ist zu Anfang nicht das wuchtige, sondern das genaue Schießen dorthin, wohin ich den Ball haben will. Der Ball kann auf die verschiedenste Art und Weise gestoßen werden:

mit der Innenseite,
mit der Außenseite und
mit dem Spann des Fußes.

Schlecht und falsch (weil ungenau) ist der Stoß mit der Spitze des Fußes.

I. Der Stoß mit der Innenseite

Der Pimpf steht fest auf einem Bein (wie beim Stoppen).

Der Ball ruht neben dem Standbein; das andere Bein holt von hinten Schwung und trifft den Ball mit der Innenseite des Fußes (Fußspitze angezogen und nach auswärts gedreht). Mit dem Stoß schwingt das Bein weit nach vorn, hinter dem Ball her. Der Oberkörper wird dabei zurückgenommen, damit der Körper im Gleichgewicht bleibt. Das Fußgelenk des stoßenden Fußes ist ganz festgestellt.

II. Der Stoß mit der Außenseite

Der stoßende Fuß dreht die Spitze nach innen und hebt sie an. Die Stoßseite ist nun vorn und mit lockerem Pendelschwung aus dem Knie wird der Ball gestoßen. Der ganze Körper schwingt wieder mit. Im Augenblick, wo der Ball getroffen wird, muß der Ball sich genau unter dem Körper befinden.

Der Stoß erfolgt mit dem rechten Fuß mehr nach rechts, mit dem linken Fuß nach links.

III. Der Spannstoß

Der Spannstoß gilt als der beste Torstoß. Mit ihm kann man auch am weitesten schießen.

Der Ball liegt wieder neben dem Standbein. Das Schwungbein wird zurückgenommen; dabei ist die Fußspitze stark abwärts gedrückt und steht senkrecht zur Erde. Beim Vorschwingen trifft der Fußrücken, der Spann, den Ball mit wuchtigem Schlag — das Bein schwingt wieder hinter dem Ball her. Die Fußspitze wird beim Stoß dicht über die Erde geführt.

Ballführen und Zuspielen

1. Es ist gar nicht so einfach, mit dem Ball zu laufen. Beim Vorwärtslaufen mit dem Ball sieht man oft, wie der Ball dem Läufer ausreißt, d. h. der Spieler stößt so stark, daß der Gegner von der anderen Seite eher am Ball ist. Wir müssen lernen, den „Ball am Fuß zu führen". Beim Vorwärtslaufen (zunächst mit der Innenseite, später mit der Außenseite) — auf keinen Fall mit der Spitze — muß der Ball durch ganz kleine zarte Stöße vorgerollt werden, aber immer so, daß er nie mehr als Schrittweite vom Fuß entfernt ist.

Übt das zunächst im Kreis herum, anschließend auch im Geradelauf.

2. Das Zickzack-Spielen. Zwei Pimpfe laufen mit gegenseitigem Zuspiel über den Platz. Der Ball wird mit der Innenseite dorthin gestoßen, wo der andere hinlaufen will, also — wie im Handball — vor den Mann spielen. Beide Pimpfe nehmen den Ball mit der Innenseite an und schießen auch mit der Innenseite zurück. Dabei gebraucht der rechts Laufende den rechten, der links Laufende den linken Fuß.

Dasselbe Zuspiel kann auch mit der Außenseite durchgeführt werden. Der rechte Läufer stößt dann mit dem linken Fuß, der linke Läufer mit dem rechten Fuß.

Es ist zu Anfang schwer, die Entfernung abzuschätzen und den Stoß gerade so zu bemessen, daß der Ball richtig ankommt. Die beiden Läufer müssen sich besonders an gleichmäßiges Laufen gewöhnen. Wird nachher das Tempo gesteigert, muß der Ball (genau wie beim Handball) weiter nach vorn gespielt werden.

Zum Schluß lernen wir noch ein kleines Übungsspiel kennen, bei dem ihr alles lernen und üben könnt, was für uns notwendig ist, sowohl das Zuspielen, wie das Stoppen und das Freistellen, nämlich

das Dreieckspiel

Drei Spieler spielen sich gegenseitig den Ball zu. Sie stehen in einem gleichseitigem Dreieck. Jetzt will ein vierter Spieler das Zuspiel stören und greift denjenigen, der im Besitz des Balles ist, an.

1 3

2
hat den Ball

Der angegriffene Spieler hat nun die Möglichkeit, den Ball abzuspielen, entweder nach rechts oder nach links. Er spielt einem von beiden zu, worauf der Angreifer sich diesem zuwendet.

läuft zur freien Seite 1

3 empfängt den Ball

2
spielt den Ball zu 3

Jetzt müssen die drei versuchen, wieder in ihre alte Dreieckstellung zu kommen, damit nämlich der Spieler mit dem Ball immer die Spitze des Dreiecks bildet. Zu diesem Zweck läuft derjenige, der den Ball nicht erhält, nach der freien Seite, d. h. er stellt sich frei.

Nun hat der Besitzer des Balles wieder zwei Möglichkeiten des Abspielens wie zu Anfang. Das Spiel beginnt von neuem.

1 ist zur freien Seite gelaufen

3 hat den Ball

2 hat bereits abgespielt

3. Der freie Raum

Wie beim Handballspiel bewachen sich auch beim Fußballspiel die feindlichen Spieler gegenseitig, sie decken einander ab. Da heißt es, im geeigneten Augenblick seinem „Wächter“ davon und dorthin laufen, wo niemand von der Gegenpartei steht — in den freien Raum hineinlaufen. Der Spieler der Gegenpartei, der gerade im Besitz des Balles ist, muß blitzschnell die Stellung des Kameraden erkannt haben und den Ball dorthin spielen.

Umgekehrt kann auch der Fall eintreten, daß der Spieler, der gerade den Ball hat, einen freien Raum sieht, den Ball dorthin spielt, und nun der Nebenmann zum Ball läuft.

Dieses Zusammenspielen — das werdet ihr an diesen beiden kleinen Beispielen gemerkt haben — erfordert, daß sich die Spieler gegenseitig kennen und verstehen.

So ergibt sich ein ständiges Angreifen, Abspielen, Freilaufen und Ballannehmen. Im Laufe der Zeit werdet ihr die Technik immer mehr beherrschen. Erst dann werdet ihr richtig und gut Fußball spielen können. Das Spiel gewinnt für euch alle viel mehr an Wert, wenn ihr im Spiel eure Absichten verwirklichen könnt. Der Ball hat seine Tücken, und wer ihn nicht beherrscht, fällt ihm zum Opfer.

Wir wissen wohl, daß man Fußballspielen nur durch fortwährendes Zusammenspielen lernen kann. Zwischendurch wollen wir aber immer Übungszeiten einlegen, in denen wir im besonderen die Balltechnik erlernen und verbessern.

Wir spielen nach den Regeln des Deutschen Reichsbundes für Leibesübungen.

Warum betreiben wir Gymnastik?

Unsere gymnastischen Übungen sind vorbereitende Übungen. Sie sollen den Körper für die vielen anderen Sportarten vorbereiten und ihn — wie wir sagen — so richtig in Fahrt bringen.

Unsere Muskeln können wir durch diese Übungen dehnen und kräftigen, unsere Gelenke lockern und oft auch unsere inneren Organe, Lunge und Herz, stärken. Sie dienen also nur der Vorbereitung, sind darum immer nur kurz durchzuführen und müssen immer wieder an den Anfang der Turn- oder Übungsstunde gestellt werden. Diese Übungen kann jeder mitmachen; man braucht dazu nicht viel zu können. Aber wenn sie wirksam sein sollen, müssen sie richtig und ernsthaft mitgemacht werden, sonst ist's Pfuscharbeit und das wollen wir nicht.

Wir unterscheiden:

1. Übungen im Lauf

Das sind kurze, gymnastische Übungen, die wir aus dem Laufen heraus machen, die der Durcharbeitung des ganzen Körpers dienen und die besonders die inneren Organe in Verbindung mit Dehnung und Kräftigung der Muskulatur stärken. Diese Übungen eignen sich sowohl für die Halle, als auch für den Sportplatz.

2. Übungen ohne Gerät

Diese werden besonders zur Lockerung und Dehnung, teilweise auch zur Kräftigung ausgewählt. Wir wenden sie vornehmlich beim Frühsport in Verbindung mit einem kurzen, erfrischenden Lauf und zu Beginn der Turnstunde in der Halle an.

3. Übungen mit Gerät

Das sind Medizinballübungen, die besonders der Kräftigung, teilweise auch der Dehnung der Muskeln dienen. Die Medizinballübungen können wir besonders gut im Winter in der Halle anwenden.

Grundsatz

Es gibt sehr viele gymnastische Systeme. Die einen bevorzugen diese Übungen, wieder andere erfinden immer wieder neue Übungen und dann gibt es auch Menschen, die sind ganz unglücklich, wenn sie nun mit dem besten Willen keine neuen Übungen mehr entdecken können.

4*

Für unseren Sportdienst genügen Grundübungen, die wir hier in unserem Buch finden. Es ist mit unseren Leibesübungen nicht so wie mit einer Geschichte, die für uns uninteressant ist, wenn wir sie ein- oder zweimal gehört haben. Wir brauchen besonders in der Gymnastik nicht immer „Neues". Diese Grundübungen genügen für uns vollkommen und sind immer wieder neu.

Übungen im Lauf

Aufstellung

Der Jungzug steht in Linie. Auf die Kommandos: „Rechts — um! Reihe rechts! Laufschritt — — marsch-marsch! Auflaufen zum Kreis!" läuft der Jungzug zur Reihe auseinander und schließt zu einem großen Kreis auf. Der Sportwart steht in der Mitte des Kreises und läßt ihn so weit erweitern, daß von Pimpf zu Pimpf 3 m Abstand eintritt. Eine größere Anzahl Pimpfe kann auch entsprechend in zwei nebeneinander laufenden Kreisen Aufstellung finden. Der Sportwart steht dann zwischen den beiden Kreisen.

Sportwart

Sportwart

Ausführung

Die Übungen steigern sich vom Leichten zum Schweren.

Der ganze Körper wird durchgearbeitet, und darum ist es notwendig, nach den einzelnen Übungen Ruhepausen einzulegen, entweder langsames Gehen, Hinsetzen oder Hinlegen. Alle Übungen erfolgen aus dem Gehen oder Laufen und führen wieder zum Gehen oder Laufen. Der Kreis ist also ständig in Bewegung. Je nach der Beanspruchung laufen die Pimpfe für eine Übung ein- oder mehrere Male herum.

Der Sportwart sagt jede Übung an und macht sie selbst vor. Auf Befehl „Anfangen!" oder „Los!" setzen sich die Jungen im Kreis in Bewegung. Achtet besonders darauf, daß ihr immer gleiche Abstände voneinander einhaltet, damit ihr euch gegenseitig nicht stört. Übungen dieser Art arbeiten den ganzen Körper so kräftig durch, daß anschließend eine lange Pause eintreten muß. Insgesamt wollen wir diese Laufübungen nicht länger als 5—7 Minuten machen.

1. Laufen im Kreis

Während des Laufes versucht jeder Pimpf seine Laufhaltung zu verbessern. Die Brust wird gewölbt, die Hüfte vorgebracht, die Arme schwingen locker. Wir müssen ordentlich stolz und aufrecht laufen, dann ist's richtig. Ein guter Hinweis dazu: Versucht möglichst leise aufzutreten. Normale Schritte wechseln mit verkürzten Schritten ab.

2. Blitzschnelles Hocken auf den Boden

Auf Pfiff gehen wir blitzschnell in die Hockstellung; verharren einen Augenblick. Auf den zweiten Pfiff laufen wir weiter.

3. Rollen aus dem Lauf

Auf Pfiff wird aus dem Lauf eine Rolle vorwärts ausgeführt und aus dem Schwung heraus sofort weitergelaufen.

4. Grabensprung

Nun läßt der Sportwart durch 2 Striche auf der Kreislinie einen Graben andeuten. Während des Herumlaufens muß jeder Pimpf über den „Graben" springen. Allmählich wird der Graben breiter gemacht.

5. Drehen während des Laufens

Einfaches Vorwärtslaufen, auf Pfiff herumdrehen (nach rechts oder links) und in der alten Richtung weiterlaufen.

Die Umdrehung wird mit 4 Schritten ausgeführt.

6. Rückwärtslaufen

Vorwärtslaufen, auf Pfiff plötzliches Rückwärtslaufen. Dabei den Vordermann beobachten, daß er uns nicht tritt.

7. Hüpfen

Einfaches Hüpfen auf einem oder zwei Beinen im Kreis herum.

8. Sprung über die Bank

Der Sportwart läßt nun zu Zweien abzählen. Alle Pimpfe mit der Nr. 2 gehen in die tiefe Bank, Gesicht zur Mitte. Alle Pimpfe mit der Nr. 1 laufen eine Runde mit Überspringen der Bänke. Wechseln, Nr. 1 geht in die tiefe Bank (ruht sich dabei aus) und Nr. 2 läuft.

9. Laufen über ein flaches Hindernis

Nr. 1 legt sich lang auf den Bauch, Gesicht zur Mitte. Nr. 2 läuft 2 Runden. Die flachen Hindernisse werden dabei so überlaufen (nicht übersprungen), als ob sie gar nicht da wären. Wechseln.

10. Bockspringen

Nr. 2 geht in die Bockstellung, Blick in Laufrichtung. Nr. 1 läuft eine Runde mit Bockspringen. Wechseln. In dieser Stellung kann man auch abwechselnd Bocküberspringen und Durchkriechen üben.

11. Huckepack

Langsames Gehen im Kreis, auf Pfiff springt der Pimpf Nr. 1 dem Pimpfen Nr. 2 zum Huckepack auf den Rücken. Weitergehen, auf Pfiff rasches Wechseln. Wer ist zuerst oben?

12. Hinklauf zu Zweien

Zwei Pimpfe stehen nebeneinander. Sie heben beide den inneren Oberschenkel hoch und fassen sich mit den äußeren Händen unter den hochgehobenen Oberschenkeln an. Die inneren Arme werden gegenseitig um die Schultern gelegt. Jetzt vorwärts hinklaufen.

Selbstverständlich sind das nicht alle Übungen, die wir im Kreis machen können. Aus diesen angegebenen Grundformen entwickeln sich aber alle anderen. Ihr werdet selbst noch welche hinzu entdecken.

Übungen ohne Gerät

Aufstellung

Der Jungzug steht in Linie. Der Sportwart gibt das Kommando: „Nach links und hinten mit drei Schritt Zwischenraum und Abstand geöffnet — marsch-marsch!" Der rechte Flügelmann bleibt stehen, alles andere macht links um und begibt sich nach links, bis jeder 3 Schritt Zwischenraum vom Nebenmann hat, und dreht sich nach vorn um. Das zweite Glied geht gleichzeitig 3 Schritte, das dritte Glied 6 Schritte zurück, das mittlere Glied tritt auf Lücke. So, jetzt hat jeder Platz. Der Sportwart befindet sich so weit von der Gruppe entfernt, daß er alle mit einem Blick gut übersehen kann.

Der geschlossene Jungzug

Zur Gymnastik geöffnet

Sportwart

Sportwart

Ausführung

Die Auswahl der Übungen erfolgt so, daß der ganze Körper durchgearbeitet wird. Wir wollen grundsätzlich den Körper von oben nach unten durcharbeiten, damit wir die Gewißheit haben, daß keine Körperpartie vergessen wird. Selbstverständlich dürfen wir nicht nur Übungen eines Übungszweckes auswählen, z. B. nicht nur dehnen oder nur kräftigen. Wir suchen uns 6—8 Übungen aller Art aus und üben jede 6—8mal hintereinander. Zwischendurch machen wir immer eine kleine Pause, in der die Beine ausgeschüttelt werden und der Körper einen Augenblick ausruht. Kurz aber kräftig, sei unser Grundsatz, dann haben wir die Gewißheit, daß unsere Gymnastik richtig war und ihren Zweck erfüllt hat.

Der Sportwart macht alle Übungen vor, damit jeder sieht, wie es richtig gemacht wird. Er gibt zu gemeinsamen Übungen das Kommando; durch straffes Zählen oder unter Zuhilfenahme von Schlagworten wird die ganze Gruppe zur wirksamen, gemeinsamen Ausführung zusammengefaßt.

Dabei ist jedoch kein großer Wert auf gleichmäßige und vorführungsmäßige Ausführung zu legen.

Ausgangsstellungen

Grundstellung

Fersen zusammennehmen, Füße bilden einen rechten Winkel, Arme hängen locker.

Laufstellung

Füße stehen parallel, Arme hängen locker.

Seitgrätschstellung

Aus der Grundstellung wird ein Bein einen Schritt links oder rechts seitwärts gestellt.

Grundstellung Laufstellung Schrittstellung

Schrittstellung

Aus der Grundstellung wird ein Fuß einen Schritt vorgesetzt.

Rückenlage

Der Pimpf legt sich lang auf den Rücken, Arme locker am Körper.

Bauchlage

Der Pimpf liegt lang auf dem Bauch, Arme locker am Körper.

Liegestütz

Aus der Bauchlage stützen beide Hände in Schulterhöhe auf, Arme werden gestreckt. Körper nicht durchhängen lassen, auch nicht herauswölben. Körper bildet eine Linie.

Armhalten

Vorhalte

Die gestreckten Arme werden in Höhe der Schultern vorwärts gestreckt. Die Finger sind gestreckt, Handflächen zeigen nach innen.

Hochhalte

Die gestreckten Arme werden bis zur Senkrechten hochgehoben, Finger lang, Handflächen zeigen nach innen.

Seithalte

Die gestreckten Arme werden seitwärts in Schulterhöhe gehoben, Handflächen zeigen nach unten, oder Hände sind leicht geballt.

Vorhalte **Hochhalte** **Seithalte**

Übungsgruppen

Damit wir nun unsere Übungen zweckmäßig hintereinander aufbauen können, sind die folgenden Übungen ohne Gerät nach ihrer besonderen Wirkung aufgeteilt:

a) Lockerungsübungen, b) Dehnungsübungen, c) Kräftigungsübungen.

Der Sportwart muß nun aus diesen Gruppen Übungen verschiedener Art zusammenstellen.

Lockerungsübungen

1. Schaukelschwung

Laufstellung, Arme in Hochhalte. Aus der Hochhalte Schwingen der Arme mit gleichzeitigem tiefem Rumpf- und Kniewippen rückwärts. Aus dem Schwung heraus wieder aufrichten zur Hochhalte.

2. Mühlkreisen der Arme

Seitgrätschstellung, ein Arm Hochhalte, der andere Arm hängt locker herab. Die Arme beschreiben mit lockerem Schleuderschwung aus der Schulter nacheinander Armkreise vor- und rückwärts. Langsam anfangen, steigern und wieder nachlassen.

3. Lockeres Armkreisen

Seitgrätschstellung, Arme in Hochhalte, lockeres, schleuderartiges Armkreisen beider Arme gleichzeitig vorwärts, anfangs langsam, später schneller. Die Arme kreisen seitwärts, nicht vor dem Körper. Dasselbe auch rückwärts.

4. Lockeres Rumpfkreisen

Seitgrätschstellung, Hochhalte. Lockeres Rumpfkreisen mit gebeugten Knien von links nach vorn, dann nach rechts und nach hinten. Der Körper wird dabei nach allen Seiten fast bis zur Waagerechten abgebeugt. Arme werden in Hochhalte locker mitgeführt. Der Schwung erfolgt aus der Hüfte und wird besonders nach rückwärts betont.

5. Beinspreizen vorwärts

Schrittstellung, Gewicht auf dem vorderen Bein. Das rückwärtige Bein wird kräftig nach vorn hochgeschwungen, so daß Hand und Fuß sich berühren. Das Standbein bleibt möglichst gestreckt.

6. Schlußhüpfen

Laufstellung, Arme in Laufhalte. Leichte Sprünge am Ort, Arme und Schultern sind locker. Abwechselnd Höhe und Schnelligkeit steigern.

Dehnungsübungen

7. Holzhackerübung

Seitgrätschstellung, Hände in Hochhalte, gefaltet. Die Arme werden wie zum Axtschlagen schwunghaft durch die leicht gebeugten Beine nach hinten geschlagen.

8. Rumpfbeugen

Seitgrätschstellung, locker herabhängende Arme. Schwunghaftes Vorbeugen des Oberkörpers, bis der Kopf die Beine berührt und die Brust auf die Oberschenkel zu liegen kommt. Knie bleiben dabei gestreckt. Die Hände fassen die Waden und ziehen den Oberkörper an die Oberschenkel heran.

Mit herabhängenden oder hochgehaltenen Armen dieselbe Übung nach vorwärts, rückwärts und seitwärts.

9. Rumpfdrehen

Seitgrätschstellung, Seithalte, Fäuste geballt, durchgedrückte Knie. Ruckartiges Rumpfdrehen nach rechts und links (um die Wirbelsäule), Arme und Schultern bleiben festgestellt; das Drehen kann mit und ohne Nachfedern erfolgen.

10. Arme rückwärts-aufwärts schwingen

Schrittstellung, Arme hängen vor dem Körper gekreuzt, Gewicht auf dem rückwärtigen Fuß. Lockeres Schwingen der Arme nach rückwärts-aufwärts bei gleichzeitiger Verlagerung des Gewichtes auf den vorderen Fuß.

11. Schnelles Aufrichten und Rumpfbeugen vorwärts aus der Rückenlage

Rückenlage, Hochhalte. Schnelles Aufrichten des Oberkörpers, Beine bleiben möglichst am Boden, Arme werden mitgeführt. Rumpfbeugen, so daß die Finger die Füße berühren, nachfedern — — und zurück.

12. Rumpfbeugen rückwärts im Kniestand

Kniestand, Knie zwei Handbreiten auseinander, Arme hängen locker herab. Langsames Rückbeugen mit Hohlkreuz. Gesäß darf die Fersen nicht berühren. Geübte Pimpfe bringen dabei den Kopf bis zur Erde. Beim Wiederaufrichten nicht in der Hüfte abknicken.

13. Partnerübung: Schulterwippe

2 Pimpfe treten sich in Grätschstellung gegenüber, senken den Oberkörper und legen sich die Hände gegenseitig auf die Schulterblätter. Aus dieser Stellung federndes Rumpfwippen und gegenseitiges Herunterdrücken der Schultern. Leicht anfangen, dann Druck verstärken.

14. Partnerübung: Der Bogenspanner

Ein Pimpf sitzt am Boden, Arme in Hochhalte. Der Partner steht dahinter und faßt die hochgehaltenen Arme. Der sitzende Pimpf richtet sich schnell auf und wölbt unter Vorschwingen der Hüfte den ganzen Körper zu einem großen Bogen. Die Füße bleiben dabei am Ort und gehen in den Zehenstand.

15. Partnerübung: Aufbäumen

Ein Pimpf in Bauchlage, Hochhalte. Ein anderer belastet die Unterschenkel durch Aufstützen der Hände. Der Liegende bäumt den Oberkörper ruckartig auf.

Kräftigungsübungen

16. Fallstütz und Wiederaufrichten

Seitgrätschstellung, Arme hängen locker herab. Vorfallen des Oberkörpers mit flüchtigem Stütz der Hände, möglichst weit vorgreifen, mit mehrmaligem kräftigen Abstoßen der Hände wiederaufrichten.

17. Liegestütz mit Anhocken und Strecken

Liegestütz, Knie scharf anhocken, Füße in Höhe der Hände bringen, in den Knien federn und Beine zurückstrecken.

18. Radfahrübung

Rückenlage. Beine handbreit über den Boden heben und wechselweise beugen, nach oben strecken und senken (wie beim Radfahren). Zuerst langsam, dann schneller, bis die Bewegung abgerundet und flüssig erfolgt.

19. Im Sitzen Heben und Strecken der Beine

Hocksitz, Anheben der Füße und Streckung der Beine nach schräg-aufwärts, Arme schwingen dabei gleichzeitig in die Seithalte zurück.

20. Partnerübung: Aus der Rückenlage Heben und Senken des Oberkörpers

Ein Pimpf liegt auf dem Rücken, Arme Hochhalte. Ein anderer drückt dessen Füße auf den Boden. Der Liegende hebt den gestreckten Oberkörper bis zum Sitz. Der Kopf verläßt zuletzt den Boden.

21. Partnerübung: Toter Mann

Ein Pimpf liegt auf dem Rücken, Arme fest am Körper. Ein anderer umfaßt mit beiden Händen das Genick des Liegenden und hebt ihn hoch. Der Liegende stellt den ganzen Körper fest, er macht sich steif. Langsam wieder absetzen.

22. Bogensprung

Laufstellung, Knie leicht gebeugt. Schwunghaftes Zurückführen der Arme. Aus dem Gegenschwung erfolgt kräftiger Sprung nach oben ins Hohlkreuz. Arme und Beine werden dabei schlagartig gestreckt ins Kreuz geworfen, so daß der ganze Körper einen großen Bogen bildet.

23. Hocksprung

Laufstellung, Knie leicht gebeugt. Schwunghaftes Zurückführen der Arme, aus dem Gegenschwung erfolgt kräftiger Sprung nach oben mit gleichzeitigem scharfen Anziehen der Beine an die Brust.

24. Grätschsprung

Laufstellung, Knie leicht gebeugt. Schwunghaftes Zurückführen der Arme, aus dem Gegenschwung erfolgt kräftiger Sprung nach oben. Nach dem Absprung kräftiges Grätschen der Beine mit gleichzeitigem ruckartigen Hochschwingen der Arme in die Seithalte. Oberkörper bleibt aufgerichtet.

Übungen mit Gerät

Aufstellung

Der Jungzug steht sich in 2 Linien aufgeteilt mit 4—6 m Abstand gegenüber. Je nach Übungsart müssen die Pimpfe näher aneinander heran- oder auseinandergehen. Zwei Pimpfe üben immer zusammen mit einem Medizinball. Der Sportwart steht in der Mitte. Eine größere Anzahl von Pimpfen werden in 2 entsprechenden Gruppen aufgestellt. Die Gruppen stehen dann nebeneinander.

Ausführung

Auch bei den Medizinballübungen beginnen wir mit den einfachen Übungen. Der Ball ist schwer, und darum sind auch schon die einfachen Übungen anstrengend. Die Schwere des Balles ist aber gerade das Gute und Besondere daran. Wir müssen beim Werfen und beim Fangen sein Gewicht überwinden. Der Ball setzt uns Widerstand entgegen — und nur durch Widerstand wird man stark.

Da noch nicht alle Jungzüge und Fähnlein ausreichend Medizinbälle besitzen, müssen wir uns selbst helfen. Wir machen uns die Medizinbälle selbst aus festem Drelltuch: In einen kleinen festen Beutel füllt man je nach Gewicht mehr oder weniger viel Sand ein. Dieser kleine Sandsack gibt dem Medizinball das nötige Gewicht. Er wird dann mit Sägemehl oder Gras im eigentlichen Wurfsack eingebettet. Die Nähte müssen sehr fest sein, damit er nicht aufplatzt. An der Bundstelle wird der Wurfsack sehr fest zugebunden oder zugenäht. Mit diesem Sack können wir dieselben Übungen machen wie mit dem Medizinball.

Der Sportwart macht jeden Wurf oder Stoß zusammen mit einem Pimpf vor. Auf den Befehl „Anfangen!" übt jedes Paar selbständig, nicht wie bei den Übungen ohne Gerät nach gemeinsamem Kommando. Wir wollen versuchen, alle uns zugeworfenen Bälle zu fangen.

Der Sportwart geht dann herum, sieht sich die Übungen der einzelnen an, macht auf Fehler aufmerksam und verbessert.

1. Wie fange ich den Ball?

Beim Fangen müssen wir Brust und Unterleib vor zu hartem Aufprall schützen. Wir fangen daher nicht **mit** dem Körper, sondern **vor** dem Körper, indem wir einen Arm so vor die Brust schieben, daß der Unterarm gerade nach vorn zeigt, während der Oberarm am Körper liegt. In diesem Winkel zwischen Unter- und Oberarm fangen wir den Ball auf. Die freie Hand und der freie Unterarm greifen sofort zu und halten den Ball fest.

2. Wurf mit beiden Händen mit Ausholen über dem Kopf

Aus der Schrittstellung weit ausholen durch Rückwärtsbeugen des Oberkörpers. Hände liegen hinter dem Ball. Schnelles Zuwerfen zum Partner. Der Ball fliegt in hohem Bogen. Beachtet besonders, daß der Oberkörper kräftig mitschwingt.

3. Rückwärtswurf über den Kopf mit beiden Händen

Der werfende Pimpf dreht dem Partner den Rücken zu und steht in Seitgrätschstellung. Er faßt den Ball mit beiden Händen, holt mit leichtem Rumpf- und Kniebeugen Schwung und wirft den Ball über den Kopf in hohem Bogen rückwärts. Dabei muß eine Streckung von den Fußspitzen bis zu den Fingerspitzen erfolgen.

4. Schockwurf

Weite Schrittstellung, der Ball ruht auf dem rechten Unterarm, die rechte Hand krallt sich herum, die linke Hand hält lose mit fest. Weit ausholen und Vorwärtsschleudern des Balles nach schräg oben. Der Wurf wird besonders wuchtig durch ein energisches Strecken des Standbeines und kräftiges Vorschwingen der Hüfte. Dasselbe auch mit der linken Hand.

5. Ball durch die Beine rückwärtswerfen

Der werfende Pimpf dreht dem Partner den Rücken zu, Seitgrätschstellung. Ball mit beiden Händen in Hochhalte oder Schwungholen von der Hochhalte her. Der Ball wird kräftig durch die gegrätschten Beine rückwärts-aufwärts geschleudert. Die Arme schwingen soweit wie möglich mit.

6. Beidarmiger Stoß vorwärts

Seitgrätschstellung, Ball wird mit beiden Händen gefaßt und mit gebeugten Armen vor die Brust gebracht. Die Hände müssen dabei hinter dem Ball, Fingerspitzen zueinander, liegen. Durch leichtes Rumpfbeugen rückwärts holen wir Schwung, strecken beim Wiedervorschwingen des Rumpfes die Arme blitzschnell nach vorwärts-aufwärts und stoßen so den Ball zum Partner. Wir können den Stoß in verschiedener Richtung, flacher Zustoß, hoher Stoß und Weitstoß, ausführen.

7. Einarmiger Stoß vorwärts

Seitgrätschstellung.

Der Werfer steht seitlich zur Stoßrichtung, Wurfseite zurück. Der Ball liegt auf der abgewinkelten rechten Hand in Schulterhöhe. Die linke Hand hält ihn lose mit fest. Jetzt weites Ausholen durch Zurücknahme der rechten Schulter unter gleichzeitigem Vorsetzen des vorderen Beines. Anschließend schwunghaftes Vorbringen der rechten Hüfte, der rechten Schulter und des Armes mit anschließendem Stoß des Balles. Der Ellbogen darf nicht herabhängen, sondern liegt waagerecht. Das rückwärtige Bein bleibt bis zur Beendigung des Stoßes am Boden. Der Stoß kann in die Höhe, in die Weite und flach ausgeführt werden.

Turnen

Das Turnen gibt uns Kraft und Gewandtheit und gehört damit zu den wertvollsten Übungsarten unserer körperlichen Schulung. Besonders im Winter soll es im Mittelpunkt unserer Übungsstunden in der Halle oder im Saal stehen. Erproben der Kräfte und des Mutes vereinigen sich hier mit dem Streben nach turnerischer Leistung. Wie wächst die Freude und der Stolz, wenn wir unsere Leistungen langsam steigern von der einfachen Rolle zum Salto, vom einfachen Kopfstand zum Überschlag, wenn die schwierigsten Hindernisse mit Leichtigkeit und frischem Draufgängertum genommen werden! Die meisten Übungen verlangen ein zähes Üben; eine turnerische Leistung kommt nicht von selbst.

So schulen wir gleichzeitig mit dem zähen Erlernen einzelner Übungen unsere Willenskraft und die Ausdauer zum stetigen Üben, bis wir das gesteckte Ziel erreicht haben.

Bodenturnen

Das Bodenturnen umfaßt alle turnerischen Übungen, die wir ohne Beanspruchung von Geräten auf dem Boden ausführen können. Als Hilfsmittel brauchen wir lediglich eine weiche Unterlage. Wenn wir keine Matten besitzen, können einfache Strohsäcke oder Strohmatten als Ersatz verwendet werden. Man kann es deshalb überall durchführen, auf dem Dorf und in der Stadt, und das gerade macht es für unseren Übungsbetrieb besonders wertvoll.

Wie üben wir?

Tummeln, Rollen, Bewegen und Überschlagen dürfen sich nicht so auswirken, daß in einer Übungsstunde alles durcheinanderkugelt. Gerade die Lebendigkeit beim Bodenturnen erfordert ein straffes, geregeltes Durchführen der Übungen. Die Bewegungsfreude braucht darunter nicht zu leiden.

An einer Matte turnen etwa 15—20 Jungen. Die Übungen selbst nehmen nicht viel Zeit in Anspruch, so daß ein ständiges Kommen und Gehen die ganze Gruppe dauernd in Bewegung hält. Beim Bodenturnen wenden wir am zweckmäßigsten den sogenannten Pendelbetrieb an. Das spart Zeit, ist übersichtlich und die Übenden stören sich gegenseitig nicht. Beim Pendelbetrieb steht die Gruppe in Reihe vor der Matte, die in der Mitte des Raumes liegt, übt darüber hinweg, und stellt sich jenseits der Matte wieder zum neuen Üben in Reihe auf. So geht es immer über die Matte hin und her. Ein Zurücklaufen ist also nicht erforderlich.

Der Sportwart macht die einzelnen Übungen vor und erklärt dabei, worauf im besonderen zu achten ist.

Er soll dabei keine langatmigen Vorträge halten, sondern sich auf ganz kurze Schlagworte beschränken. Dann geht es der Reihe nach durch.

Jede Übungsstunde muß ein Ziel, ein Leistungsziel, haben. Achtet darauf, daß sich die Leistungen aufeinander aufbauen. Es ist selbstverständlich, daß ein Anfänger nicht mit dem Salto beginnt. — Und manche glauben, wenn sie eine Hechtrolle über 5—6 Mann gemacht haben, dann könnten sie schon alles. Im Gegenteil, dann fängt's erst an.

Den Weg von der einfachsten bis zu der für uns erreichbaren Leistung zeigt euch der Aufbau der nun folgenden Übungen. Also erst die vorherigen Übungen beherrschen, dann an die nächsten herangehen.

Wir unterscheiden

I. die Rollen,

II. die Überschläge.

Die Rollen

1. Die Rolle vorwärts

In der tiefen Hockstellung setzen wir die etwas einwärts gedrehten Hände in Schulterbreite auf den Boden, nehmen den Kopf auf die Brust und rollen dann mit leichtem Schwung über Nacken, Schultern und runden Rücken ab.

Das ist die Grundform.

Wir können sie jetzt noch in den verschiedensten Abarten üben:

Rolle vorwärts ohne Aufstütz der Hände; Rolle aus dem Schneidersitz (Sitz mit Umfassen der Fußspitzen); Rolle aus dem Stand (Schrittstellung) mit anschließendem sofortigen Aufrichten ohne Gebrauch der Hände.

Die Rolle ist gut und richtig, wenn der ganze Körper sich wie eine Kugel rundet und, ohne daß die Beine aufschlagen, über den Boden wegrollt.

2. Die Rolle rückwärts

a) Einfache Rolle

Aus der tiefen Hockstellung lassen wir uns mit kräftigem Schwung hintenüber fallen, werfen die Beine kräftig über den Kopf und rollen so

mit gleichzeitigem Aufstützen der Hände rückwärts über den runden Rücken, Schultern und Nacken ab.

b) Durch den flüchtigen Handstand

Wir rollen wie zur einfachen Rolle nach rückwärts. Die Hände setzen im Rückwärtsrollen neben dem Kopf auf. In dem Augenblick, wo das Gesäß über dem Kopf liegt, erfolgt eine scharfe Streckung der Hüfte, d. h. die Beine werden gestreckt nach rückwärts hochgeworfen. Durch diesen Hüftschwung hebt sich der Körper unter gleichzeitigem Nachdrücken der Arme in den flüchtigen Handstand.

Vorübung dazu:

Wir lassen uns bis auf die Schultern zurückrollen, Beine über dem Kopf, im Zurückrollen erfolgt eine kräftige Hüftstreckung, d. h. die Beine stoßen gestreckt nach oben. Allmählich verlagern wir den Augenblick der Streckung immer mehr nach hinten, bis die Streckung uns fast in den Kopfstand hineinbringt.

3. Die Doppelrolle (Tank)

a) Vorwärts

Ein Pimpf legt sich auf den Rücken, ein anderer stellt sich mit den Füßen rechts und links von seinem Kopf auf. Der auf dem Rücken liegende Pimpf

faßt mit seinen Händen fest die Fußgelenke des über ihm stehenden Kameraden. Seine eigenen Füße hebt er so hoch, daß der andere seine Fußgelenke ebenfalls erfassen kann. Aus dieser Ausgangsstellung beginnt die Vorwärtsbewegung. Mit leichtem Absprung beugt sich der Obenstehende nach vorn, der Partner setzt die Füße so nah wie möglich an das Gesäß heran, Knie weit geöffnet, der Springende nimmt dabei den Kopf auf die Brust und schließt eine regelrechte Rolle vorwärts an. Der Untenliegende wird, da er ja die Fußgelenke seines Partners festhält, an den Händen nach oben gezogen und springt nun seinerseits zur Rolle. Wenn der untenliegende Pimpf nicht zu faul dranhängt, wird ein stetiges Vorwärtsrollen ohne jede Störung herauskommen. Die beiden Übenden müssen jedoch immer den Kopf auf die Brust nehmen. Darauf achten, daß vor Beginn der Rollbewegung die Füße des Partners aufgesetzt werden und der Springende durch federndes Armbeugen die Wucht des Falles abfängt.

b) Rückwärts

Die Doppelrolle können wir auch nach rückwärts ausführen. Der stehende Pimpf wirft sich mit seinem ganzen Körpergewicht in die rückwärtige Rollbewegung, so daß er mit seinem Körpergewicht den anderen an den Fußgelenken hochzieht.

4. Die Hechtrolle

Leichter Anlauf mit anschließender Rolle vorwärts, zu der wir mit beiden Beinen abspringen und im Sprung mit den Händen etwa ¾ m weit vorfassen. Der Kopf wird sofort beim Aufsetzen der Hände auf die Brust genommen, so daß der Körper über Nacken, Schulter und runden Rücken abrollt, genau wie bei der einfachen Rolle vorwärts. Der Anlauf wird nun allmählich verlängert, der Absprung wird verstärkt, und die Hände greifen immer weiter nach vorn.

Anfänger üben die Hechtrolle folgendermaßen:

Zuerst aus dem Stand über eine Bank. Der Pimpf greift dann mit den Händen über die Bank hinüber, so daß er auf allen Vieren steht, springt mit beiden Beinen ab, zieht im Sprung den Kopf auf die Brust

und rollt ab. Allmählich haben wir uns an den Bewegungsablauf gewöhnt und können nun die Hechtrolle mit Anlauf ausführen.

Wir können die Hechtrolle über die verschiedenartigsten Hindernisse ausführen:

über mehrere aneinandergereihte Bänke; über einen auf dem Kopf stehenden Pimpfen, der die Beine gegrätscht hat; durch das Fenster, das durch die Arme zweier Kameraden gebildet wird.

Zu den weiten und hohen Sprüngen sind jedoch nur solche Pimpfe befähigt, die die kleinen Hechtrollen außerordentlich sicher und flüssig machen, da bei größeren Entfernungen leicht Verstauchungen der Wirbelsäule eintreten können, wenn wir unsicher aufkommen.

5. Sprünge in Verbindung mit der Rolle vorwärts

Die Rolle vorwärts können wir mit verschiedenen Sprüngen vereinigen:

a) Einfacher Sprung über die Bank, anschließend Rolle vorwärts

b) Grätsche über Rolle

Zwei Pimpfe stehen mit einem Abstand von etwa 3—4 m sich gegenüber, setzen sich auf ein Zeichen gleichzeitig in Bewegung. Der eine führt die Rolle vorwärts aus, während der andere mit Schlußsprung und Grätschen den ihm entgegenrollenden Pimpfen überspringt.

Vorher wird genau festgelegt, wo der eine die Hände zur Rolle aufsetzt und wo der andere zum Grätschsprung abspringt.

Der hochspringende Pimpf wird zu Anfang etwas unsicher sein, deshalb übt er zweckmäßig einen einfachen Grätschsprung über einen Pimpfen in Kauerstellung.

c) Die Übersprungrolle

Ein Pimpf sitzt mit den Beinen gegrätscht, Arme hoch, ein anderer steht dahinter und reicht dem Sitzenden die Hände. Der Hintere springt mit leichtem Stütz über den Kopf des Sitzenden und schließt eine Rolle vorwärts an. Dabei zieht er den bisher Sitzenden hoch, und der macht denselben Sprung.

6. Die Trichterrolle

Drei Pimpfe stellen sich mit dem Rücken zueinander, und zwar Schulter an Schulter. Die Arme werden eingehakt, der Rumpf wird leicht gebeugt, der Kopf auf die Brust genommen. Durch diese Stellung entsteht ein Trichter, den wir nun durch eine Rolle überwinden. Mit Anlauf und kräftigem Absprung mit beiden Füßen stützt der springende Pimpf die Hände auf zwei Schultern des Trichters auf, wirft das Gesäß hoch, steckt den Kopf in den Trichter und macht über den Kopf des Dritten hinweg die Rolle.

Beachtet besonders: Kräftiges Hochwerfen des Gesäßes und sofortiges Einstecken des Kopfes in den Trichter (nicht auf den Rücken des Dritten). Bei der Abroll-Bewegung darf der springende Pimpf unter keinen Umständen den Körper strecken, da er sonst im Trichter steckenbleibt.

7. Der Salto

a) Vorübungen

Zwei Pimpfe stellen sich, Arme in Henkeltopfhalte, nebeneinander auf, ein anderer hängt seine Arme ein und macht zunächst aus dem Stand mit kräftigem Sprung eine Rolle vorwärts.

Beachtet: Kräftiges Hochwerfen des Gesäßes.

Dasselbe üben wir nun mit etwa 3—4 Schritten Anlauf, der nächste Versuch wird mit einem noch längeren Anlauf gemacht, und nun merken wir, daß durch den Schwung des Anlaufs die Rolle immer höher wird.

Beachtet: Nicht gegen die Hilfestellung laufen, sondern mit kräftigem Sprung an der Hilfestellung mit Hochwerfen des Gesäßes hochspringen.

Die Hilfestellung merkt sich folgendes:

Der Springer wird, bis er den Boden berührt hat, gehalten, d. h. die gehenkelten Arme gehen zur Landung mit.

Auf diese Art und Weise bekommt jeder Pimpf das Gefühl für den Saltosprung.

b) Der Salto

Erst wenn der Springer so kräftig abspringt und so hoch dreht, daß die beiden Hilfegebenden ihn nur noch ganz flüchtig zu unterstützen brauchen, ist der Augenblick gekommen, wo wir den Salto erst mit einer Hilfestellung, und wenn die auch nicht mehr benötigt wird, ganz frei üben können. Der Salto darf aber nur dann frei geübt werden, wenn ein erfahrener Sportwart zugegen ist, der die richtige Hilfestellung anzuwenden versteht.

Hilfestellung:

Der Sportwart bezeichnet die Stelle, wo der Pimpf abspringen soll, stellt sich dort auf und faßt den Pimpf im Absprung von der Seite mit einer Hand an den Oberarm, während die andere das Schulterblatt des Springenden unterstützt.

Auf alle Fälle muß beim Üben für eine Niedersprungstelle gesorgt werden. Entweder legen wir einige Matten aufeinander oder ein Strohsack wird etwas dichter gestopft.

Die Überschläge

Das Besondere der Rollen waren „Kopf auf die Brust, runder Rücken, zusammenkugeln".

Das Besondere der Überschläge ist: Kopf in den Nacken, kräftige Hüftstreckungen und gestreckter Körper. Diese Merkmale finden wir schon bei Kopf- und Handstand, die eigentlich im wesentlichen Gleichgewichtsübungen darstellen, aber dieser Merkmale wegen hier am Anfang der Gruppe „Überschläge" beschrieben sind und auch zweckmäßig vorher geübt werden.

1. Der Kopfstand

Beim Kopfstand werden Kopf und Hände so aufgestützt, daß sie zusammen ein Dreieck bilden. Der Pimpf kauert sich nieder, setzt den Kopf mit dem Haaransatz auf den Boden und stützt die Hände seitlich vor dem Kopf auf, so daß Kopf und Hände zusammen ein Dreieck bilden, bei dem der Kopf die Spitze des Dreiecks ist. Aus dieser Kauerstellung schwingen wir die Beine hoch und strecken den Körper. Der Oberkörper ruht dann fest auf dem Kopf und den beiden Händen. Zweckmäßigerweise geben wir am Anfang eine Hilfestellung.

Anfangs kann man auch versuchen, von derselben Ausgangsstellung durch langsames Heben der Beine und Hohlmachen des Kreuzes sich in den Kopfstand aufzurichten.

2. Der Handstand

a) Vorübungen

Handstand gegen eine Wand oder mit Hilfestellung (die Hilfestellung erfaßt die Waden).

Dabei ist auf folgendes zu achten:

Ganze Handflächen in Schulterbreite aufsetzen, Fingerspitzen zeigen gespreizt nach vorn. Die Arme sind gestreckt, der Kopf wird in den Nacken genommen (das erreichen wir am besten dadurch, daß wir den Blick auf die Füße der Hilfestellung oder auf den Fuß der Wand richten). Nun schwingen wir die Beine hoch, strecken den Körper und versuchen ihn in dieser Stellung im Gleichgewicht zu halten.

Beachtet besonders das Ausbalancieren mit den Händen. Wenn wir merken, daß der Körper zurückfallen will, geben wir mit der Handwurzel Gegendruck; will der Körper hintenüber fallen, geben wir Gegendruck mit allen Fingerspitzen. Das Gefühl für das Handstehen erlernt man manchmal erst nach längerem Üben. Darum nicht verzweifeln, wenn es nach den ersten Übungsstunden nicht gleich klappt.

3. Die hohe Brücke

Eine feine Übung für uns ist das Fallenlassen aus dem Handstand zur Brücke. Wir schwingen in den Handstand (wenn wir ihn noch nicht können, schwingen wir durch den flüchtigen Handstand) und lassen uns mit Hohlkreuz nach hintenüber fallen. Die Unterschenkel tasten dabei zunächst zum Boden. Wir kommen zuerst mit den Füßen auf und versuchen in

der Brücke stehenzubleiben. Anfangs gibt ein Pimpf derart Hilfestellung, daß er den Fallenden von der Seite mit einer Hand im Kreuz stützt.

Beim Fallen geben die Fingerspitzen bis zum Schluß Gegendruck, der Kopf bleibt im Nacken, so daß das Kreuz ordentlich hohl gewölbt ist.

5. Überschlag über die Bank

Ein Pimpf in Bankstellung. Einen halben Meter vor der Bank steht der andere Pimpf in Schrittstellung. Aus der Schrittstellung heraus Aufsetzen zum Handstand vor der Bank.

Besonders darauf achten, daß die Hände unmittelbar an der Bank aufgesetzt werden. Schwingen in den flüchtigen Handstand und über die Bank hinüber fallen lassen. Wir versuchen wieder auf den Beinen zu landen. Beachtet besonders, daß die Arme beim Aufsetzen und beim Hochschwingen zum Handstand nicht gebeugt sind.

6. Knieschulterstand-Überschlag und Knieschulterstand

a) Knieschulterstand-Überschlag

Ein Pimpf liegt auf dem Rücken, beugt die Knie, so daß die Füße in Grätschstellung dicht am Gesäß stehen, Knie sind etwa 3 Handbreit geöffnet. Er streckt die Hände mit abgespreiztem Daumen schräg nach oben.

Der Pimpf, der den Überschlag macht, legt die Hände auf die Knie des Liegenden und schiebt in Schrittstellung das vordere Bein bis dicht an das Gesäß des Liegenden. Nun schwingt er mit dem hinteren Bein aufwärts und schiebt mit gestreckten Armen seine Schultern in die geöffneten Hände des Partners. Der Schwung geht bis zum flüchtigen Knieschulterstand. Danach nach hinten fallen lassen.

Beachtet besonders:

Keinen Handstand machen, sondern Schultern nach vorn schieben, dem Untenliegenden in die Augen sehen, die Arme bleiben gestreckt, das Kreuz hohl.

b) Knieschulterstand

Ist es uns gelungen, beim Knieüberschlag wirklich zum flüchtigen Knieschulterstand zu kommen, d. h. ruhte der Körper einen Augenblick gestreckt auf den Armen des Partners, so wollen wir nun versuchen, uns in dieser Stellung zum Knieschulterstand zu halten.

Wir schwingen nicht so kräftig hoch, so daß wir mit unserem Schwung gerade bis zum Schulterstand kommen. Sofort nach dem Hochschwingen Arme lang strecken und die Beine langsam aufrichten.

Der Untenliegende drückt kräftig gegen die Schultern.

7. Überschlag auf der Bank

Ein Pimpf in quergestellter Bankstellung, Rücken waagerecht, ein anderer macht den Überschlag mit Aufsetzen der Hände auf die Bank.

Der Bewegungsablauf zum Überschlag ist folgender:

Lockerer Anlauf, Aufsetzen der Hände hinten auf die Bank, Absprung mit beiden Füßen mit kräftigem Hochwerfen des Gesäßes. Gleichzeitig beugen die Arme ab, so daß der Kopf über die Bank hinweg geschoben wird. Während des Fallens des Körpers auf die andere Seite erfolgt eine schnellkräftige Streckung der Hüfte, die Arme drücken wuchtig von der Bank ab.

Beachtet beim Üben folgende Schlagworte: Hände hinten aufsetzen, Gesäß hochwerfen, überfallen, abdrücken und ins Kreuz werfen.

8. Der Überschlag am Boden

Zwei Pimpfe geben sich die Hände und lassen sich auf ein Knie nieder. Über diese Hilfestellung hinweg üben wir zunächst den Überschlag.

Kräftiger Anlauf; bevor die Hände dicht an der Hilfestellung aufgesetzt werden, erfolgt ein Zwischenhupf in die Schrittstellung mit gleichzeitigem Hochwerfen der Arme.

Aus dieser Streckung schlägt der Oberkörper abwärts mit gleichzeitigem Aufsetzen der Hände dicht vor die Hilfestellung, die Beine werden kräftig ins Kreuz geschwungen und der Überschlag wird durch den flüchtigen Handstand ausgeführt. Die Hilfestellung drückt mit den gefaßten Händen gegen die Schultern des Überfallenden, der durch diesen Gegendruck auf den Beinen landet.

Die Tätigkeit der Hilfestellung muß im weiteren Verlauf des Übens durch den Springer selbst erfolgen. Dabei kommt es im wesentlichen darauf an: Beim Überschlagen kräftiges Strecken der Hüfte (Bauch vorschießen), starkes Abdrücken der Hände vom Boden, die Hände drücken bis zum Schluß und werden im letzten Augenblick nach vorn genommen.

9. Das Radschlagen

Das Rad ist ein Überschlag seitwärts mit Handstützen auf die Erde.

Anlauf mit leichten, schnellen Laufschritten. Jetzt setzen wir zum Radschwung an, d. h. die Arme schwingen nach oben und nach der Seite, nach der wir das Rad machen wollen. Jetzt erfolgt ein kleiner Zwischenhupf auf dem rückwärtigen Bein, mit dem ein starkes Hochspreizen des vorderen Beines und eine Drehung nach der Radseite verbunden ist. Nun erfolgt nacheinander das Aufsetzen der Hände, z. B. linke Hand, rechte Hand mit in der Hüfte seitlich abgewinkeltem Körper und hohlem Kreuz. Der Körper schlägt seitlich über, und jetzt fassen wieder rechtes Bein, linkes Bein nacheinander Boden. Das nächste Rad schließt sich an.

Hindernisturnen

Das eigentliche Geräteturnen mit dem Erlernen von Kunstformen an den Geräten kommt für unsere Grundschule noch nicht in Betracht. Das Hindernisturnen stellt eine Vorstufe des Geräteturnens dar. Alle natürlichen Übungen, besonders aber die Übungen mit dem Gerät als Hindernis, das der Pimpf überwinden muß, sind aufgezeichnet. An Barren und Reck kommen die ersten Übungen des eigentlichen Geräteturnens hinzu.

Das Hindernisturnen hat ebenso wie das Bodenturnen den Vorteil, daß man es überall — auch ohne Turnhalle und Geräte — durchführen kann. Am Schluß des Hindernisturnens findet ihr solche Beispiele zur Herstellung von behelfsmäßigen Hindernissen.

Wir unterscheiden:
Übungen am lebenden Hindernis,
Übungen am Kasten,
Übungen am Pferd,
Übungen am Barren,
Übungen am Reck.

Hindernisstellungen

Der Bock

Ein Pimpf beugt sich nach vorn ab und stützt die Hände auf die Oberschenkel oberhalb der Knie, dabei Schrittstellung.

Das Pferd

Zwei Pimpfe stellen sich in Grätschstellung gegenüber, senken den Oberkörper und legen sich die Hände gegenseitig auf die Schulterblätter, Köpfe ruhen an den Schultern nebeneinander.

Übungen an lebenden Hindernissen

1. Grätschsprung über den Bock (Bocksprung)

Ein Pimpf in Bockstellung. Lockerer Anlauf, kräftiger Absprung mit beiden Füßen, Hände auf die Schulterblätter aufsetzen, Beine grätschen, und kräftig mit den Händen abdrücken. Im Niederflug den Oberkörper aufrichten.

Hilfestellung:

Der Sportwart fängt den Springer von vorn (nicht von der Seite) an den Oberarmen auf.

2. Hocksprung über den Bock

Pimpf in Bockstellung quer zum Anlaufenden (darauf achten, daß der Oberkörper waagerecht ist). Kräftiger Anlauf, Absprung mit beiden Füßen,

Aufsetzen der Hände in Schulterbreite, das Gesäß kräftig hochwerfen, Beine geschlossen anhocken, kräftig mit den Händen abdrücken, hinüberfliegen, Körper strecken und landen.

Hilfestellung:

Der Sportwart fängt den Springer von vorn (nicht von der Seite) an den Oberarmen auf.

3. Flanke über das Pferd

Zwei Pimpfe bilden das Pferd. Der Springer nimmt lockeren Anlauf, setzt die Hände zwischen die Schulterblätter beider Hindernisse auf, springt mit beiden Füßen ab und wirft den Körper seitwärts über das Pferd, wobei Brust und Blick nach vorn gerichtet sind. Je höher der ganze Körper fliegt, um so besser.

Hilfestellung:

Der Sportwart faßt von der Seite Ober- und Unterarm des Stützarmes.

Über das gleiche Hindernis können wir ebenso die Grätsche ausführen.

Hilfestellung:

Der Sportwart fängt den Springer von vorn an den Oberarmen auf.

4. Der Hechtsprung über das Pferd

Eine Übung für Draufgänger.

Zwei Pimpfe bilden das Pferd. Der Springer nimmt scharfen Anlauf, springt kräftig mit beiden Beinen ab und überfliegt das Pferd in gestreckter Haltung, dabei Arme in Flughalte, Kopf im Nacken.

Hilfestellung:

Der Sportwart tritt in Schrittstellung an das Pferd heran, faßt den Fliegenden von vorn an der Achsel-

höhle. Durch Nachgeben im Oberkörper und Zurückgehen fängt er den Schwung des Fliegenden ab.

5. Zusammengestellte Hindernisse

Diese einzelnen lebenden Hindernisse können wir nun zu beliebig größeren Hindernissen zusammenstellen. Hier sind einige Beispiele:

a) Bank und Bock.

Übungen: einfaches Überlaufen, Grätschsprung, Hocksprung.

b) Der Doppelbock.

Zwei Pimpfe stehen in Bockstellung in gleicher Richtung hintereinander. Dieselben Sprünge wie am einfachen Bock.

Es kommt hier besonders auf einen wuchtigen Anlauf und Absprung und auch ein weites Vorgreifen der Hände an. Der Körper muß weit fliegen.

c) Bank, Bock und aufrechtstehender Pimpf, hintereinander.

Einfaches Überlaufen mit kräftigen Hoch-, Hock- und Flügelsprüngen während des Niederspringens.

Hindernisstaffel über lebende Hindernisse

Alle Hindernisse und alle Sprünge können wir zu fabelhaften Hindernisstaffeln zusammenstellen.

Die Hindernisstaffeln können wir in den verschiedensten Formen durchführen:

1. Die Hindernisse werden nur auf dem Hinweg genommen, das Zurücklaufen erfolgt durch die Gasse.
2. Die Hindernisse werden auch auf dem Rückweg, in der gleichen Weise wie auf dem Hinweg, genommen.
3. Die Hindernisse werden auf dem Rückweg anders als auf dem Hinweg genommen.
4. Beim Überlaufen wird ein Ball (Medizin- oder Hohlball) getragen, der dem nächsten Läufer an Stelle des Abschlagens übergeben (nicht zugeworfen) wird.

Natürliche Hindernisse	Übungen	
	1. Möglichkeit	2. Möglichkeit
Pferd	Durchkriechen	Flanke — Grätsche
Bock	Bocksprung	Durchkriechen durch die Beine
Matte	Rolle vorwärts	Rolle rückwärts
Bank	Überspringen	Überschlag
Ablaufmarke		
Die Mannschaft		

Der Kasten

Übungen am quergestellten Kasten in Hüfthöhe

Wir gewöhnen uns an das Gerät

1. Überklettern in beliebiger Form.
2. Überwälzen.
3. Überflanken und Abspringen.
4. Die Rutschrolle.
   Bauchlage über den Kasten, Blick nach vorn. Die Hände tasten auf dem Boden nach vorn, ziehen den Oberkörper nach. Wenn die Beine den Kasten verlassen, machen wir eine Rolle vorwärts.

Auf den Kasten hinauf

1. Beliebiges Aufklettern.
2. Aufknien.
3. Aufhocken.
4. Aufgrätschen.
5. Frei hinaufspringen ohne Hilfe der Hände.

Sprünge vom Kasten

Beim Niederspringen fangen wir das Körpergewicht durch weiches Nachgeben in den Knien (Knie beugen) auf.

1. Einfacher Tiefsprung.
2. Tiefweitsprung.
3. Hock- und Grätschsprung.
4. Flügelsprung.
5. Sprünge mit halber und ganzer Drehung um die Längsachse.

Sprünge über den Kasten

1. Die Wende.

   Lockerer Anlauf, abspringen, wobei die beiden Hände kurz hintereinander aufsetzen. Seitliches Hochwerfen des Oberkörpers, 1/4-Drehung des Körpers zum Kasten, Blick und Brust bleiben beim Sprung dem Kasten zugewandt.
2. Die Flanke.
3. Die Hocke.
4. Die Grätsche.

Diese Sprünge haben wir bereits am lebenden Pferd kennengelernt, und sie werden am Kasten genau so ausgeführt. Hier können wir sie allerdings noch erschweren, indem wir auf die Kastenenden einen Medizin- oder Hohlball legen, der übersprungen werden muß. Gerade bei diesen Sprüngen kommt es darauf an, daß wir nicht nur mit den Beinen so eben hinüberrutschen, sondern den ganzen Körper mit mächtigem Schwung über das Hindernis fliegen lassen.

5. Überziehen durch 2 Helfer. Zwei Pimpfe stehen sich auf dem Kasten gegenüber. Der springende Pimpf wird von beiden Helfern an seinen Handgelenken angefaßt und über den Kasten gezogen. Der Springer hat im Sprung starke Vorlage, damit er nicht zurückfällt.

Der langgestellte Kasten

Auf- und Absprünge

Viele Auf- und Absprünge, die wir am langgestellten Kasten machen können, haben wir schon am quergestellten Kasten kennengelernt.

Über den Kasten

1. Einfaches Überlaufen.
2. Überhüpfen auf einem Bein.
3. Auf allen Vieren.
4. Rolle vorwärts auf dem Kasten.
5. Rolle vorwärts auf dem Kasten mit Abrollen.

   Die Rolle wird in der Mitte des Kastens aus der Hockstellung begonnen, so daß das Gesäß über das Kastenende abrollt. Füße fassen sofort Boden.

6. Rolle vorwärts aus dem Anlauf.

Lockerer Anlauf, kräftiger Absprung mit beiden Füßen, Hände greifen um die Kanten am Anfang des Kastens fest zu. Das Gesäß wird hochgeworfen, der Kopf angezogen, und der Körper rollt nach vorn ab.

7. Zwei Pimpfe halten hinter dem Kasten eine Schnur. Durch Heben und Weiterweghalten der Schnur können wir das Überspringen immer schwieriger gestalten.

Hindernisse auf dem langgestellten Kasten

a) Pimpfe als Bank quer über die Mitte des Kastens

1. Überlaufen.
2. Überhüpfen mit dem rechten und linken Bein.
3. Schlußsprung.
4. Durchkriechen.

b) Pimpfe als Bank am Ende des Kastens

5. Überlaufen in den verschiedensten Formen mit Anlauf, wie beim quergestellten Kasten.

Das Pferd

Quergestellt, ohne Griffe (Pauschen)

Alle Sprünge, die wir am quergestellten Kasten kennengelernt haben, können wir auch am quergestellten Pferd ausführen.

Quergestellt, mit Griffen (Pauschen)

Ebenso können wir am Pferd mit Pauschen alle Übungen des quergestellten Kastens anwenden. Jedoch kommen hier noch einige besondere Übungen zu, die wir nur am Pferd machen wollen:

1. Der Mutsprung.

Der anlaufende Pimpf erfaßt die Griffe und kniet zwischen den Griffen auf, so daß die Unterschenkel auf dem Sattel liegen. Knie sind nach vorn geschoben. Der Springer läßt die Griffe los und richtet sich auf. Er holt Schwung, indem er sich zusammenkauert und die Arme nach hinten schwingt. Im Vorschwung reißt er jetzt den ganzen Körper vorwärts-aufwärts. Gleichzeitig drückt er sich mit den Unterschenkeln kräftig vom Pferd ab und springt mit Vorlegen des Oberkörpers nach vorn. Die Beine werden zur Landung nach vorn gebracht.

2. Überschlag.

Schwunghafter Anlauf, Absprung mit beiden Füßen mit Erfassen der Griffe. Das Gesäß wird kräftig hochgeworfen (Arme sind gebeugt), Kopf und Schultern werden über das Pferd hinweggezogen, der Körper fällt hinüber, und im Augenblick des Fallens erfolgt eine schnelle, kräftige Streckung des Körpers mit leichtem Nachdrücken der Arme in den Stand.

Langgestellt, ohne Griffe

1. Sprung in den Reitsitz.

Vorrücken mit Stützeln der Hände.

2. Sprung in den Reitsitz.
   Umklettern des Pferdbauches, ohne daß die Erde berührt wird.
3. Zwei Pimpfe gehen von beiden Enden auf dem Pferd aneinander vorbei, ohne herunterzufallen.
4. Zwei Pimpfe sitzen im Reitsitz auf dem Pferd, eine Hand auf dem Rücken. Sie versuchen, sich mit der anderen Hand vom Pferd zu werfen.

   Dasselbe, nur mit Hilfe der Füße. Arme sind auf dem Rücken verschränkt.
5. Zwei Pimpfe im Reitsitz.
   Sie versuchen, ohne Gebrauch der Hände aufzustehen.

Der Barren

Der langgestellte Barren in Brusthöhe der Übenden

1. Aufgrätschen

Zwei Pimpfe stehen an den Barrenenden und fassen die Holme. Auf Pfiff laufen sie rechts herum zum anderen Barrenende, erfassen die Holme und springen zum Grätschsitz. Wer sitzt zuerst mit Seithalte der Arme?

2. Vierfüßlergang

Aus dem Grätschsitz greifen die Hände nach vorn, Füße klettern auf die Holme. Auf allen Vieren über den Barren kriechen.

3. Wettaufgrätschen

Eine ganze Gruppe läuft nacheinander in die Holmengasse, springt in den Sitz, der erste grätscht am Barrenende auf, die anderen reihen sich im Grätschsitz dahinter.

Welche Gruppe sitzt zuerst oben?

Dasselbe, nur grätscht der erste am Anfang des Barrens auf, die anderen müssen unter ihm hindurchschlüpfen und dann aufgrätschen. Der letzte muß also erst unter allen hindurchschlüpfen.
Welche Gruppe ist hier zuerst fertig?

5. Aufklettern auf den Barren und Aufrichten

Zwei Pimpfe stehen an den Barrenenden.
Wer steht zuerst auf den Holmen?
Nicht so wackelig, sondern stolz aufgerichtet.

Der quergestellte Barren in Brusthöhe der Übenden

1. Durchlaufen

Wir laufen unter dem Barren durch und fassen dabei an die Holme.

2. Aufklettern in beliebiger Form

Wie jeder hinaufkommt ist gleichgültig.

3. Überwälzen

4. Die Schlange

Wir kriechen unter dem ersten Holm durch und überklettern den zweiten. Dasselbe umgekehrt:

Wir überklettern den ersten Holm und kriechen unter dem zweiten durch.

5. Hangeln

Wir hängen am ersten Holm (Beine anziehen), der Körper pendelt. Erfassen des zweiten Holmes mit einer Hand und nachgreifen, dann abspringen.

6. Klettern in den Stand

Wir klettern auf beide Holme hinauf, richten uns auf und springen ab.

Rollen, Sprung und Schwung

1. Felgabzug

Sprung in den Streckstütz auf den ersten Holm, Vorfassen auf den zweiten Holm mit Aufgriff und Abziehen des Oberkörpers nach vorn zum Stand. Die Übung kann man schwunghaft und langsam ausführen.

2. Abfallen durch den Kniehang

Anfassen des ersten Holmes, Aufschwingen der Beine auf den zweiten Holm, Knie haken ein. Wir lösen die Hände und stützen sie auf den Boden. Die Hände greifen vorwärts, bis die Knie aushaken und der Körper abfällt.

Dieselbe Übung mit Ein- und Aushaken der Knie um den ersten Holm.

3. Bruststandrolle.

Sprung in den Streckstütz auf dem ersten Holm. Wechseln in den Untergriff und fest zufassen. Vorlegen des Oberkörpers, bis die Brust auf dem

zweiten Holm aufliegt und der Kopf über den zweiten Holm hinausragt.

Die Arme bleiben gestreckt, der Körper hebt sich zum Bruststand, bekommt das Übergewicht und rollt ab. Arme hakeln beim Absprung um den zweiten Holm.

4. Aufwinden

Hände fassen den ersten Holm, die Beine schwingen (zuerst schräg, später gerade) auf den zweiten Holm. Der Körper windet sich durch die Holme zum Sitz auf den zweiten Holm hoch.

5. Sprünge vom Barren

Füße auf den ersten, Hände auf den zweiten Holm (Vierfüßlerstand). Aus dieser Stellung: Abwenden, Abflanken, Hochaufrichten und Schlußsprung.

6. Abrollen rückwärts

Sitz rücklings auf dem ersten Holm, Hände fassen den ersten Holm mit Aufgriff. Der Oberkörper legt sich rückwärts auf den zweiten Holm, so daß der Kopf über diesen hinwegragt. Beide Beine heben sich gleichzeitig zur Kerze. Der Körper rollt über den zweiten Holm nach hinten ab, die Hände lösen sich spät.

Bei dieser Übung muß gut Hilfestellung gegeben werden. Der Sportwart legt seine Hand dem Pimpfen auf die Brust und faßt mit der Hand von oben dessen Oberarm.

Der quergestellte Barren mit ungleich hohen Holmen

a) Der niedrige Holm ist dem Übenden zugewandt. Erklettern des tiefen Holms mit Erfassen des hohen Holms. Aus dieser Stellung:
Überklettern, Felgabzug, Überwälzen, Wende, Flanke, Grätsche.

b) Der hohe Holm ist dem Übenden zugewandt.

1. Wende

Sprung in den Stütz auf den hohen Holm, Zufassen der rechten Hand auf den tiefen Holm, Wende über den tiefen Holm nach der Seite der tiefer liegenden Hand.

2. Schräger Unterschwung

Außenschrägstand mit Erfassen des hohen Holmes (rechte Hand Aufgriff, linke Hand Untergriff).
Vorhochschwingen der Beine zum Sitz auf dem tiefen Holm.
Dasselbe zum Stand, ohne den tiefen Holm zu berühren.

3. Gerader Unterschwung

Außenquerstand, Blick zum Barren, Hände fassen mit Aufgriff den hohen Holm. Schwingen der Beine vorhoch über den tiefen Holm, ohne ihn zu berühren. Dabei das Kreuz kräftig strecken und die Hüfte nach oben werfen. Der Körper muß über den niedrigen Holm hinüberfliegen.

3. Aufschwung

Außenquerstand, Blick zum Barren. Hände fassen mit Untergriff den hohen Holm, Sprung zum Stütz beider Füße auf dem tiefen Holm. Aus dieser Stellung Aufschwung auf den hohen Holm.

Der Barren in der Hindernisstaffel

In der Hindernisstaffel können wir den quergestellten Barren in den verschiedensten Formen überwinden. Durch Aufladen von einem oder

gar mehreren Medizinbällen können wir das Überwinden der Hindernisse erschweren.

Aus der Skizze sind die verschiedenartigsten Beispiele zu ersehen.

Hoher Holm vorn

Unterschwingen,
Aufstützen } mit verschiedenen
Aufklettern } Abgängen

Tiefer Holm vorn

Unterlaufen, Überklettern
Aufsteigen u. 1. Überspringen
2. Abwenden
3. Abgrätschen
4. Felgabziehen

Holme gleichhoch

Überklettern,
Wälzen, Durchwinden
Aufstützen und verschiedene Abgänge

Das Reck

Hüfthohes Reck

1. Unterlaufen mit Greifen nach der Stange,
2. Vor- und Zurücklaufen; Hände bleiben, soweit wie möglich, an der Stange,
3. Abschwung nach hinten: Sprung in den Stütz, Aufgriff und mit mächtigem Körperschwung nach hinten abdrücken. Wer kommt am weitesten?
4. Überklettern,
5. Flanke, Wende und Kehre aus dem Stand vorlings.

Kopfhohes Reck

Übungen aus dem Stand vorlings:

1. Unterschwung.

   Erfassen der Reckstange mit Aufgriff, Rückschwingen, im Vorschwingen mit gleichzeitigem Anziehen der Arme den Körper unter der Stange durch vorhochwölben und fliegen lassen.

   Wer kommt am weitesten?

   Wir können auch über Hindernisse (z. B. gespannte Schnur, die wir immer weiter von der Stange wegrücken) hinwegschwingen.

2. Unterschwung mit halber Drehung.

   Beim Abschwingen den Körper mit scharfer Drehung herumreißen, so daß wir mit dem Gesicht zum Reck landen.

3. Überklettern mit flüchtigem seitlichen Aufstützen eines Fußes.

4. Aufklettern und Sitzenbleiben, im Sitzen die Arme in die Seithochhalte heben.

5. Knieaufschwung.

   Aufgriff, Schrittstellung. Vorhochschwingen beider Beine an die Stange.

   Am Ende des Vorschwungs wird ein Bein gespreizt und über die Stange im Knie gebeugt, der Körper pendelt zurück, das Schwungbein wird betont abwärts geschwungen und verstärkt den Rückschwung. Am Ende des Rückschwungs fliegt der Körper mit gleichzeitigem Stemmen der Arme in den Kniesitz.

6. Kniewellumschwung (Kniewelle).

   Kniesitz, Aufgriff.

   Der Oberkörper wird gestreckt zurückgeworfen, das Schwungbein wird beim Niedergehen des Körpers weit zurückgespreizt, der Körper macht eine ganze Umdrehung um die Stange und kommt wieder in den Kniesitz. Beim Zurückwerfen Kopf in den Nacken nehmen.

7. Der Felgaufschwung.

   Schrittstellung, Aufgriff.

   Durch Vorhochschwingen der Beine unter gleichzeitigem Beugen der Arme wird die Hüfte an die Stange herangeschwungen, wobei gleichzeitig die Hüfte abgewinkelt wird. Unter kräftigem Zurückwerfen des Kopfes in den Nacken richtet sich der Oberkörper auf und gelangt dadurch in den Streckstütz.

Zusammengestellte Hindernisstaffeln

Alle Geräte, die wir einzeln kennengelernt haben, wie Kasten, Pferd, Barren und die lebenden Hindernisse, können wir zu größeren Hindernisstaffeln zusammenstellen. Die Möglichkeiten des Überspringens und Überkletterns haben wir alle an den einzelnen Geräten geübt. Ihr müßt euch solche Hindernisstaffeln zusammenstellen, an denen ihr das Geübte nun im Wettkampf Mann gegen Mann oder Gruppe gegen Gruppe anwendet. Zum Schluß dieses Abschnittes „Hindernisturnen" noch ein Beispiel, wie man solch eine größere Hindernisstaffel zusammenstellt.

Reck — Aufschwung, Unterschwung — Überklettern

Barren — Beliebiges Überklettern — Unterschwung über den 2. Holm

Kasten — Rolle vorwärts — Überlaufen

Pferd — Durchkriechen — Wende — Grätsche

Die Mannschaft

Behelfsmäßige Matten

In vielen Einheiten des Deutschen Jungvolks werden uns nicht überall diese Hindernisse zur Verfügung stehen, besonders in den Dörfern, wo noch keine Turnhallen bestehen. Aber gerade für das Hindernisturnen können wir uns aus Tischen, Bänken, Strohsäcken und einigen Decken selbst gute Hindernisse zusammenstellen.

Ein Strohsack wird mit Stroh gefüllt, das Stroh in dem ganzen Sack gleichmäßig verteilt. Nach mehrmaligem Darüberrollen und Darüberturnen wird sich das Stroh im ganzen Strohsack sehr gleichmäßig schichten, so daß wir eine für alle Zwecke verwendbare Matte zum Bodenturnen und Hindernisturnen besitzen. Es darf nicht zuviel Stroh hineingesteckt werden.

Behelfsmäßige Kästen

Wir legen auf einen langen, schmalen Tisch eine Matte oder, wenn wir diese nicht haben, einige alte Decken und schnüren sie fest. Die Verschnürung darf aber auf keinen Fall über die Matte laufen, sonst bleiben wir mit den Fingern oder Füßen hängen. Die Verschnürung erfolgt durch die Traggriffe an der Mattenseite. Die Tischkanten müssen dabei überdeckt werden.

Zum Schluß des Kapitels „Hindernisturnen" findet ihr noch den Vergleich einer Hindernisstaffel mit „gekauften Geräten" und „behelfsmäßigen" Geräten. Ihr seht daran, daß dieselben Grundübungsformen überall durchführbar sind, auch wenn keine teueren Geräte vorhanden sind.

Gekaufte Geräte	Übungen	Behelfsmäßige Geräte
Bock	Bocksprung Durchkriechen	Bock
Pferd	Durchkriechen Flanke Hocke Grätsche	Pferd
Matte	Rolle vorwärts — rückwärts	Strohsack
Kasten	Überspringen Flanke Wende Grätsche	Tisch

Nahkampfübungen

Kampf Mann gegen Mann! Wer von uns ist nicht schon einmal bei einer handfesten Rauferei im Lager oder bei einem strammen Ringkampf dabei gewesen und hat aus vollen Kräften geholfen, den Gegner zu „verrollen" — wie es so schön in unserer Lagersprache heißt.

Nahkampfübungen gehören in unseren Dienst. Sie sind nicht nur für den Starken und für den da, der schon alles kann, sondern gerade für den Pimpfen, dem es noch an Selbstvertrauen und Mut fehlt. Er soll durch planmäßiges Üben zum Draufgänger erzogen werden.

Im Kampf Mann gegen Mann wollen wir lernen, unsere Kräfte richtig einzusetzen und die Angriffe des Gegners sicher und ruhig abzuwehren. Boxen und Freiringen gehören daher besonders zu unserer Winterausbildung.

Das Boxen

Angriff und Abwehr sind die beiden großen Aufgaben. Wenn Pimpfe zum erstenmal etwas vom Boxen hören, dann denken sie vielleicht an wilde Gefechte, harte Kämpfe und dröhnende Schläge. Mit diesen Gedanken stehen die Pimpfe der Sache im allgemeinen recht mißtrauisch gegenüber.

Doch unser Boxen sieht ganz anders aus. Boxen heißt zunächst einmal: lernen. Die richtigen Schläge und Stöße müssen geübt werden und, was noch wichtiger ist, die richtige Deckung und Abwehr dieser Stöße. Nicht eher darf ein Kampf stattfinden, bis der Pimpf die richtige Deckung erlernt und damit die nötige Sicherheit gewonnen hat, die nun einmal zum Boxen gehört. Auf keinen Fall ist es zulässig, daß geübte gegen ungeübte Pimpfe kämpfen und einfach drauflosschlagen. Schwimmen lehren kann man nicht dadurch, daß man einfach einen Pimpfen ins Wasser wirft und sagt: „Er wird es schon können", sondern nur dadurch, daß man planmäßig Wassergewöhnungsübungen, Auftriebsübungen und Trockenübungen vorher macht.

Genau so ist es mit dem Boxen. Vor dem eigentlichen Kampf müssen Ausgangsstellung, Beinbewegungen, der Stoß, die Deckung und die Abwehr geübt werden.

Es folgt zunächst eine Aufstellung der Grundbegriffe und der Lehrweise des Boxens. Im Anschluß daran wird Grundhaltung, Stoß und Deckung, Ausweichbewegungen und Beinarbeit im einzelnen beschrieben.

Grundbegriffe des Boxens

In der Grundschule des Boxens unterscheiden wir zwei verschiedene Schlagarten:

1. den geraden Stoß,
2. den Haken.

Diese beiden Angriffsmöglichkeiten finden im Kampf selbst je nach der gegebenen Lage Anwendung. In einem Augenblick, in dem sich die beiden Pimpfe auf Reichweite gegenüberstehen, d. h. wenn der eine mit ausgestrecktem Arm gerade das Kinn seines Gegners erreicht, kann nur der Stoß angewendet werden. Der Stoß erhält erst dann seine Wucht, wenn der Arm des angreifenden Pimpfen im Augenblick des Auftreffens gestreckt ist.

Je länger der Weg ist, den die Faust beim Stoß zurücklegt (natürlich ohne vorherige Ausholbewegung!), um so stärker wird seine Wirkung sein.

Der Haken wird dann geschlagen, wenn sich die Gegner auf halber Reichweite gegenüberstehen. Der Angreifer führt den etwa rechtwinklich gebeugten Arm auf dem kürzesten Wege zum Kinn oder zum Oberkörper seines Gegners.

In der Grundschule des Jungvolks wird lediglich der gerade Stoß gelehrt. Der Haken darf im Übungsbetrieb des Jungvolks nicht angewandt werden.

Lehrweise des Boxens

Boxen ist ein Kampfsport. Obwohl in der Grundschule des Boxens die Pimpfe nur die Ausführung des geraden Stoßes und der verschiedenen Abwehren erlernen sollen, darf die Kampfhandlung selbst auf keinen Fall im Unterricht vernachlässigt werden. Es wird aber grundsätzlich abgelehnt, daß Pimpfe ohne jegliche Vorbildung einander gegenübergestellt werden, um dann planlos aufeinander loszuschlagen. Abgesehen von den körperlichen Schäden, die durch diese „wilde Schlägerei" hervorgerufen werden können, wird auch weiter damit erreicht, daß die Pimpfe jegliche Freude an dieser schönen Sportart verlieren und nur mit Widerwillen die Boxhandschuhe anziehen. Das muß auf alle Fälle vermieden werden, und die Übungsleiter müssen in erster Linie dafür Sorge tragen, daß diese Art von Boxen auf keinen Fall in ihrem Unterricht einreißt. Deshalb wird vom Übungsleiter gefordert, daß er seine Lehrweise nach den drei folgenden Übungsgruppen aufbaut:

1. Einzelschulung
2. Partnerschulung
3. Übungskampf

1. Einzelschulung

Die Einzelschulung ist notwendig für Anfänger, um sie zuerst mit der Boxstellung und weiter mit der technischen Ausführung der Stöße, den Deckungen und den Abwehrarten vertraut zu machen. Jeder neue Bewegungsablauf muß zuerst ohne Partner in der Gemeinschaft geübt werden. Doch dieses Üben darf nicht zu einem Eindrillen ausarten, wobei der Übungsleiter nur die Bewegungen nach Kommando ausführen läßt. Das Kommando oder das Zählen fällt in der Einzelschulung weg. Die Pimpfe üben die vorgeschriebenen Bewegungen nach freiem Willen, wobei der Übungsleiter die Ausführung überwacht und verbessert.

2. Partnerschulung

Beherrschen die Pimpfe nach kurzem Üben die Bewegungen, so folgt die Partnerschulung, d. h. es werden nun zwei Pimpfe einander gegenübergestellt, von denen der eine den vorgeschriebenen Stoß ausführt, während der andere deckt oder abwehrt. Nach einer bestimmten Zeit wird gewechselt. Diese Partnerschulung erfolgt ebenfalls ohne Kommando. Der Angreifer bestimmt das Tempo, d. h. er kann in beliebigen Zeitabständen schlagen. In dieser Partnerschulung liegt schon ein gewisses Kampfmoment, denn der Verteidiger muß sich dem Tempo des Angreifers anpassen. Er muß erkennen, wann der Angreifer zum Stoß ansetzt. Dieses rechtzeitige Erkennen eines Stoßes spielt später im Kampf mit die größte Rolle, und es ist gut, wenn sich die Pimpfe früh an den Gegner gewöhnen. Der Übungsleiter überwacht und verbessert wieder die Ausführungen. Er muß bei der Partnerübung vor allem darauf achten, daß nur die von ihm vorgeschriebenen Stöße und Deckungsarten ausgeführt werden.

3. Der Übungskampf

Als letzte Übungsgruppe folgt der Übungskampf. Während bei der Partnerschulung immer nur der Angreifer das Tempo bestimmte, kann nun jeder von den beiden Pimpfen nach Belieben stoßen; aber auch hier wiederum nur den vorgeschriebenen Stoß, z. B. nur der Stoß nach dem Kinn oder der Stoß nach dem Körper. Sind die Pimpfe in ihrem Können schon etwas weiter fortgeschritten, so können in dem Übungskampf alle bis dahin erlernten Stöße und Abwehren angewendet werden. Der Übungsleiter muß aber stark darauf achten, daß außer den vorgeschriebenen Bewegungen in den schon erlernten Schlagarten keine neuen, noch nicht geübten Boxbewegungen ausgeführt werden. Zeigt es sich im Übungskampf, daß die eine oder andere Bewegung noch nicht richtig beherrscht wird, muß der Übungsleiter den Kampf sofort unterbrechen und die betreffende Bewegung nochmals in der Partnerschulung ausführen lassen.

Bei der Partnerschulung und beim Übungskampf darf der Übungsleiter immer nur zwei gleich starke Pimpfe einander gegenüberstellen, denn boxt ein kräftiger Junge mit einem schwachen, so wird dem letzteren durch die körperliche Überlegenheit seines Partners bald die Lust am Boxen genommen.

Die Grundhaltung

Fußstellung und Körperhaltung

Die Grundhaltung ist die Vorbedingung für die Ausführung technisch richtiger Stöße und Schläge im Angriff, sowie für die Abwehrbewegung in der Verteidigung.

Geboxt wird in Linksauslage (Linkshänder auch ausnahmsweise Rechtsauslage).

Zur Erreichung der richtigen Linksauslage tritt der in der mittleren Seitgrätschstellung (30—40 cm Entfernung der Füße) stehende Pimpf

(Fußspitzen zeigen nach vorn) mit dem rechten Bein etwa eine Fußlänge zurück. Nun führt er eine ganz kleine Drehung mit Fuß und Körper nach rechts aus, so daß seine Fußspitzen schräg nach vorn zeigen. Das Körpergewicht ist gleichmäßig auf beide Beine verteilt. Die Knie sind leicht gebeugt und etwas nach innen genommen. Aus dieser Beinstellung kann später eine lockere und geschmeidige Beinarbeit ausgeführt werden. Der Oberkörper ist etwas nach vorn geneigt, das Kinn zur Brust gesenkt, der Blick zum Gegner gerichtet. Die linke Schulter wird leicht nach vorn geschoben. In der Grundhaltung stehen die Füße mit der ganzen Sohle auf dem Boden.

Arm- und Fausthaltung

Die Arme sind kurz angewinkelt, die linke Faust zeigt in Brustwarzenhöhe zum Gegner, die rechte liegt in Schulterhöhe vor der Kinnpartie, die Handrücken zeigen nach außen. Die Ellenbogen beider Arme werden an den Körper herangenommen.

Die Fäuste sind in der Grundhaltung leicht geschlossen, jedoch nicht verkrampft. Vor dem Auftreffen wird die betreffende Faust fest geschlossen, wobei der Daumen auf dem mittleren Fingerglied des Mittelfingers liegt.

Die Bewegung

Aus dieser Boxstellung heraus führen die Pimpfe mit dem Oberkörper und den Schultern kleine, kreisförmige Bewegungen aus, wobei die Arme

leicht mitgeführt werden. Gleichzeitig wiegen sich die Pimpfe leicht in den Knien und Hüften, ohne daß dabei die Füße den Erdboden verlassen.

Das Kommando dazu lautet kurz „Bewegung". Aus dieser Bewegung heraus erfolgt der Stoß.

Stoß und Deckung

Sämtliche Stöße, Deckungen und Ausweichbewegungen werden zuerst aus dem Stand ausgeführt. Erst nach Erlernen der Beinarbeit werden sie mit den Schrittbewegungen verbunden. Beim Vor-, Seit- und Rückbewegen gilt unabhängig von der jeweiligen Fuß- und Körperstellung als Ausgangspunkt stets die Front zum Gegner.

Wir beginnen mit der Einzelschulung, um später zur Partnerschulung überzugehen.

Der Stoß zum Kinn

Der Stoß links oder rechts beginnt durch Vordrehen der Hüfte des stoßenden Armes, unter gleichzeitigem blitzschnellen Vorführen der Schulter und unmittelbarem Strecken des Armes. Vor dem Auftreffen ist die Faust fest geschlossen, Handrücken zeigt nach oben. Die Hand führt somit beim Stoß ¼-Drehung aus. Der Ellbogen darf beim Stoß nicht seitlich gehoben werden. Beim linken Geraden wird gleichzeitig mit der Drehung von Hüfte und Schulter nach vorn das Gewicht des Körpers — Oberkörper leicht nach rechts geneigt — in den Stoß hineingeschoben, so daß das linke, gebeugte Knie belastet, das rechte, gestreckte Bein unter Anheben der Ferse entlastet ist. Das angezogene Kinn liegt an der vor-

gebrachten Schulter des stoßenden Armes. Nach Durchführung des Stoßes wird der Arm ebenso schnell wieder in die Ausgangsstellung zurückgezogen, ohne daß hierbei der Unterarm fallengelassen wird.

Beim rechten Geraden wird der Körper — Oberkörper leicht nach links geneigt — ebenfalls in den Stoß hineingeschoben, wobei wieder das vordere linke Bein belastet und das gestreckte rechte Bein unter Anheben der Ferse entlastet wird. Die linke, leicht geöffnete Faust übernimmt beim rechten geraden Stoß die Deckung der Kinnpartie, der linke Unterarm die Deckung der linken Körperseite. Nach Ausführung des Stoßes wird blitzschnell wieder die Ausgangsstellung eingenommen. Das Körpergewicht ist in der Ausgangsstellung wieder gleichmäßig auf beide Beine verteilt.

Der Stoß zum Körper

Der Körperstoß wird genau so wie der Stoß zum Kinn ausgeführt, nur daß beim Körperstoß der Pimpf leicht in den Knien einknickt und den Oberkörper leicht seitwärts neigt. Der Stoß muß waagerecht ausgeführt werden.

Die Deckung gegen den Stoß zum Kinn

Der gerade Stoß gegen das Kinn wird vom Verteidiger abgefangen, indem bei gesenktem Kopf (Blick zum Gegner) die linke Schulter leicht nach vorn gedreht wird, wobei gleichzeitig die leicht geöffnete Rechte an die vorgebrachte Schulter vor das Kinn gelegt wird. Zwischen Faust und Kinn muß aber ein geringer Zwischenraum bleiben. Die Innenseite der rechten Hand zeigt zum Gegner, der Ellenbogen bleibt am Körper. Der Angriffsstoß wird dann mit der Schulter und der rechten Hand aufge-

fangen. Die Linke bleibt in ihrer ursprünglichen Stellung, um für einen sofortigen Nachstoß bereit zu sein. Die Deckung ist gegen den linken und rechten geraden Stoß dieselbe.

Die Deckung gegen den Stoß zum Körper

Bei der Deckung gegen den Körperstoß wird die linke Schulter leicht nach vorn gedreht, die Fäuste sind in derselben Haltung, wie bei der Kinndeckung, der linke Ellenbogen wird so an den Körper herangenommen, daß er an der kurzen Rippe liegt und der bewegliche linke Unterarm die linke Körperseite deckt. Der rechte Unterarm bleibt in der Grundhaltung zur Deckung des Kinns.

Die Deckung hat den Zweck, den Stoß des Gegners durch Auffangen unschädlich zu machen. Dadurch, daß der Angreifer beim Stoß seine eigene Deckung öffnet, kann der Verteidiger sofort einen wirkungsvollen Nachstoß anbringen, weil er seine beiden Fäuste durch die Deckungshaltung in Schlagbereitschaft hat und weil er außerdem auf Reichweite am Gegner bleibt. Der Pimpf muß lernen, nach jedem Stoß oder Schlag blitzschnell wieder in die Deckung zurückzugehen, um so jedem Angriff seines Gegners zuvorzukommen. Beim Unterricht ist auf das richtige und schnelle Einnehmen der Deckung besonders zu achten, denn eine gute Deckung gibt dem Pimpfen das nötige Selbstvertrauen, um auch aus der Verteidigung heraus sofort zum Angriff überzugehen.

Partnerschulung

Nachdem die Pimpfe in der Einzelschulung den linken und rechten Stoß und die Deckung gelernt haben, werden zwei Pimpfe auf Kampfentfernung (Reichweite) einander gegenübergestellt. Sämtliche Stöße erfolgen aus dem Stand.

A stößt linken Geraden nach dem Kinn,
B deckt;
Partnerwechsel, d. h. B stößt linken Geraden und A deckt.
A stößt rechten Geraden nach dem Kinn und
B deckt;
Partnerwechsel, d. h. B stößt rechten Geraden und A deckt.
A stößt linken Geraden nach dem Körper und
B deckt;
Partnerwechsel, d. h. B stößt linken Geraden und A deckt.
A stößt rechten Geraden nach dem Körper und
B deckt;
Partnerwechsel, d. h. B stößt rechten Geraden und A deckt.

Der Doppelstoß

Wird der linke und rechte gerade Stoß und die Deckung richtig ausgeführt, folgt das Üben des Doppelstoßes links-rechts und rechts-links. Der Doppelstoß wird in der Weise ausgeführt, daß in demselben Augenblick, in dem der Arm, der den Stoß ausgeführt hat, in die Deckung zurück-

genommen wird, der andere Arm gleichzeitig aus der Deckung herausstößt. Auf die Mitarbeit der Körper- und der Hüftdrehung ist besonders zu achten.

Der Doppelstoß bietet dem Angreifer 8 verschiedene Schlagzusammenstellungen:

1. Stoß nach dem Kinn links-rechts,
2. Stoß nach dem Kinn rechts-links,
3. Stoß nach dem Körper links-rechts,
4. Stoß nach dem Körper rechts-links,
5. Stoß nach dem Kinn links, Körper rechts,
6. Stoß nach dem Kinn rechts, Körper links,
7. Stoß nach dem Körper rechts, Kinn links,
8. Stoß nach dem Körper links, Kinn rechts.

Die Deckung

Die Deckung gegen den Doppelstoß ist in ihren Einzelheiten dieselbe, wie gegen den Kinn- und Körperstoß.

Beim Stoß links-rechts gegen das Kinn bleiben beide Arme während beider Stöße in der ursprünglichen Deckungshaltung, ebenso beim Doppelstoß gegen den Körper, nur daß hier, wie schon oben beschrieben, die Ellenbogen dicht an den Körper herangezogen werden.

Beim Doppelstoß links (rechts) nach dem Kinn — rechts (links) nach dem Körper wird der Kinnstoß zuerst mit der Schulter und der rechten, leicht geöffneten Hand aufgefangen, dann blitzschnell der linke Ellenbogen an den Körper herangezogen und der dem Kinnstoß folgende Körperstoß mit dem linken Unterarm aufgefangen.

Beim Doppelstoß links gegen den Körper — rechts gegen das Kinn — wird der erste Stoß mit dem linken Unterarm aufgefangen, dann wird durch eine ganz kurze Bewegung der linke Unterarm etwas nach außen geführt, der Oberarm bleibt am Körper und der Kinnstoß wird mit der Schulter und der rechten Hand abgefangen. Damit der Anfänger rechtzeitig erkennen lernt, ob der Angreifer zu einem Kinn- oder Körperstoß ansetzt, wird der Doppelstoß zuerst langsam ausgeführt. Mit der wachsenden Sicherheit des Verteidigers wächst auch die Schnelligkeit des angreifenden Doppelstoßes.

Partnerschulung

In der Partnerschulung werden folgende Schlagverbindungen geübt:

A stößt Doppelstoß links-rechts nach dem Kinn,
B deckt;
    Partnerwechsel, d. h. B stößt Doppelstoß, A deckt.
A stößt Doppelstoß rechts-links nach dem Kinn,
B deckt;
    Partnerwechsel, d. h. B stößt Doppelstoß, A deckt.
A stößt Doppelstoß links-rechts nach dem Körper,
B deckt;

Partnerwechsel, d. h. B stößt Doppelstoß, A deckt.
A stößt Doppelstoß rechts-links nach dem Körper,
B deckt;
Partnerwechsel, d. h. B stößt Doppelstoß, A deckt.
A stößt links nach dem Kinn, rechts nach dem Körper,
B deckt;
Partnerwechsel, d. h. B stößt Doppelstoß, A deckt.
A stößt rechts nach dem Kinn, links nach dem Körper,
B deckt;
Partnerwechsel, d. h. B stößt Doppelstoß, A deckt.
A stößt links nach dem Körper, rechts nach dem Kinn,
B deckt;
Partnerwechsel, d. h. B stößt Doppelstoß, A deckt.
A stößt rechts nach dem Körper, links nach dem Kinn,
B deckt;
Partnerwechsel, d. h. B stößt Doppelstoß, A deckt.

Übungskampf

Die Pimpfe haben in der Einzel- und Partnerschulung das technisch richtige Ausführen des linken und rechten Kinn- und Körperstoßes und die verschiedenen Doppelstöße, sowie die entsprechenden Deckungen geübt. Als Abschluß dieser Schulung bzw. als Abschluß einer jeden Übungsstunde tragen sie einen kurzen Übungskampf von etwa ½—1 Minute Dauer aus. Jeder Pimpf kann nun die erlernten Stöße und Deckungen in der Kampfhandlung beliebig anwenden. Auf diese Weise werden sie schon frühzeitig mit dem eigentlichen Kampf vertraut gemacht. Der Übungsleiter achtet darauf, daß im Übungskampf nur die bis jetzt erlernten Stöße und Deckungen angewendet werden. Weiter muß er größten Wert darauf legen, daß trotz der Kampfhandlung die einzelnen vorgeschriebenen Stöße und Deckungen technisch richtig ausgeführt werden. Treten irgendwelche unsauberen Ausführungen auf, so muß er den Übungskampf unterbrechen und die betreffenden Mängel durch nochmaliges Üben in der Partnerschulung beseitigen.

Ausweichbewegungen gegen den Stoß

Einzelschulung

Gegen den Stoß kann man sich nicht nur durch Deckung, sondern auch durch Ausweichbewegungen schützen.

Abducken nach vorn gegen den Kinnstoß

Beim Abducken beugt der Pimpf blitzschnell seine Knie und beugt gleichzeitig seinen Oberkörper leicht nach rechts oder links vor, aber nur so weit, daß der Stoß des Gegners gerade über ihn hinweggeht. Bei linkem Geraden wird nach rechts, bei einem rechten Geraden nach links

abgeduckt. Das Abducken ist zugleich die Einleitung für einen Angriff, denn durch den Stoß öffnet der Gegner seine Körperdeckung und da der Verteidiger durch das Abducken am Gegner bleibt, kann er einen wirkungsvollen Körperstoß anbringen. Vorsicht, keinen Tiefschlag!

Seitliches Neigen nach rechts und links gegen den Kinnstoß

Der Verteidiger beugt beim Stoß des Gegners den Oberkörper nur so weit nach rechts oder links, daß die Faust des Angreifers gerade am Kopf vorbeigeht. Dieses Seitbeugen geschieht blitzschnell, der Pimpf federt gewissermaßen, unter Belastung des betreffenden Knies kurz zur Seite und richtet sich ebenso schnell wieder auf. Beim linken Geraden erfolgt das Ausweichen nach rechts, beim rechten Geraden nach links, um bei einem beabsichtigten Doppelstoß des Gegners nicht in den zweiten Stoß hineinzukommen.

Partnerschulung

Die beiden Pimpfe stehen sich auf Reichweite gegenüber. Derjenige Pimpf, der dem geraden Kinnstoß durch seitliches Neigen ausweicht, läßt die Arme locker hängen und verschränkt sie vor dem Leib. Der gerade Stoß wird zuerst langsam ausgeführt. Mit der wachsenden Sicherheit des Ausweichenden wächst auch die Schnelligkeit des angreifenden Stoßes. Dieses Ausweichen mit verschränkten Armen ist eine ausgezeichnete Reaktionsübung und muß ausführlich geübt werden.

Beim Üben des Abduckens werden die Arme wieder in die Boxhaltung gehoben.

A stößt linken Kinnstoß,
B weicht nach rechts durch seitliches Neigen aus;
Partnerwechsel, d. h. B stößt linken Kinnstoß und A weicht nach rechts aus.

A stößt rechten Kinnstoß,
B weicht nach links durch seitliches Neigen aus;
Partnerwechsel, d. h. B stößt rechten Kinnstoß und A weicht nach links aus,

A stößt linken Kinnstoß,
B weicht durch Abducken nach rechts vorn aus;
Partnerwechsel, d. h. B stößt linken Kinnstoß und A duckt nach rechts vorn ab.

Der Rückschritt

Einzelschulung

Gegen den Körper- und auch gegen den Kinnstoß ist im Kampf selbst der Rückschritt eine der gebräuchlichsten Ausweichbewegungen.

Der Bewegungsablauf beim Rückschritt ist folgender: Sowie der Angreifer zum Geraden ansetzt, gleitet das hintere Bein des Verteidigers ganz kurz, etwa eine Fußlänge, nach rückwärts, und das vordere Bein wird um das gleiche Stückchen nachgezogen, so daß also die Entfernung der beiden Beine voneinander nach der Ausführung des Rückschrittes genau die gleiche ist wie zuvor.

Das Rücksetzen des hinteren Fußes und das Nachziehen des vorderen Fußes erfolgt blitzschnell hintereinander, wobei aber die Füße nicht vom Boden abgehoben werden dürfen, da sonst der Hitlerjunge seine Standfestigkeit verlieren würde. Der Schritt darf nur so groß sein, daß die angreifende Faust des Gegners ihr Ziel gerade nicht mehr erreicht, der Ausweichende aber selbst am Gegner bleibt und durch einen Nachstoß aus der Verteidigung zum Angriff übergehen kann.

Partnerschulung

A stößt linken Kinnstoß,
B weicht nach rückwärts durch Rückschritt aus;
 Partnerwechsel, d. h. B stößt linken Kinnstoß und A weicht durch Rückschritt aus.

A stößt rechten Kinnstoß,
B weicht nach rückwärts durch Rückschritt aus;
 Partnerwechsel, d. h. B stößt rechten Kinnstoß und A weicht durch Rückschritt aus.

A stößt rechten Körperstoß,
B weicht nach rückwärts durch Rückschritt aus;
 Partnerwechsel, d. h. B stößt rechten Körperstoß und A weicht durch Rückschritt aus.

A stößt linken Körperstoß,
B weicht nach rückwärts durch Rückschritt aus;
Partnerwechsel, d. h. B stößt linken Körperstoß und A weicht durch Rückschritt aus.

Der Seitschritt

Einzelschulung

Eine weitere Meidbewegung gegen den Kinn- und Körperstoß ist der Seitschritt.

Bei einem Seitschritt nach links gleitet das vordere linke Bein ein kleines Stückchen zur Seite, etwa eine doppelte Fußbreite. Das rechte Bein wird in derselben Richtung und ohne Veränderung des Zwischenraumes beider Beine um das gleiche Stückchen nachgezogen.

Bei einem Seitschritt nach rechts leitet das hintere rechte Bein die Bewegung ein, und das linke Bein wird in der gleichen Weise zur Seite nachgezogen. Genau wie beim Rückschritt müssen die Bewegungen blitzschnell nacheinander ausgeführt werden. Die Füße dürfen den Boden nicht verlassen. Das Gewicht des Körpers ist während der Schrittbewegung nach rückwärts und zur Seite auf beide Beine gleichmäßig verteilt.

Partnerschulung

A stößt linken Kinnstoß,
B weicht durch Seitschritt nach links aus;
Partnerwechsel, d. h. B stößt linken Kinnstoß und A weicht durch Seitschritt aus.

A stößt rechten Kinnstoß,
B weicht durch Seitschritt nach rechts aus;
Partnerwechsel, d. h. B stößt rechten Kinnstoß und A weicht durch Seitschritt aus.

A stößt linken Körperstoß,
B weicht durch Seitschritt nach links aus;
Partnerwechsel, d. h. B stößt linken Körperstoß und A weicht durch Seitschritt aus.

A stößt rechten Körperstoß,
B weicht durch Seitschritt nach rechts aus;
Partnerwechsel, d. h. B stößt rechten Körperstoß und A weicht durch Seitschritt aus.

Übungskampf

Im Übungskampf werden angewendet: linker und rechter Kinn- und Körperstoß, die Deckungen gegen die Stöße, sowie als Ausweichbewegungen das Seitneigen, das Abducken, der Rück- und der Seitschritt.

Die Beinarbeit

Die Pimpfe haben bis jetzt den richtig ausgeführten Stoß und seine verschiedenen Deckungen und Ausweichbewegungen im Stand gelernt. Um dem Gegner im Kampf kein feststehendes Ziel zu bieten, muß der Pimpf dauernd in Bewegung sein. Dieses Bewegen zum Gegner, vom Gegner weg, um den Gegner herum, geschieht durch eine geschmeidige Beinarbeit.

Der Bewegungsablauf bei der Beinarbeit ist folgender: Bei der Vorwärtsbewegung setzt der Pimpf den vorderen Fuß etwa eine Fußlänge vor und zieht den hinteren nach, aber nur so viel, wie der vordere Fuß an Boden gewonnen hat. Umgekehrt wird die Rückwärtsbewegung durch ein Rückstellen des hinteren Beines eingeleitet, aber wieder nur um Fußlänge, und das vordere Bein wird um dasselbe Stück nachgezogen. Der rückwärtige und seitliche Abstand der Beine muß jedoch in der Bewegung immer der gleiche bleiben. Das Gewicht des Körpers ist auf beide Beine gleichmäßig verteilt. Werden die einzelnen Schrittbewegungen je nach den gegebenen Umständen mehrere Male hintereinander ausgeführt, so ergibt sich eine fortlaufende Bewegung zum Gegner oder vom Gegner.

Bei dieser Schrittbewegung muß die Hüfte locker gehalten werden. Die Pimpfe führen mit dem Oberkörper und der Schulter kleine kreisförmige Bewegungen aus, wobei die Arme leicht mitgeführt werden. Aus dieser Bewegung in Verbindung mit der Beinarbeit erfolgt der Stoß.

Umkreisen eines gedachten Gegners nach links

Durch dieses Umkreisen eines gedachten Gegners sollen die Pimpfe lernen, sich um einen Gegner zu bewegen.

Der linke Fuß wird etwa 20 cm nach links-seitwärts gesetzt, der rechte Fuß um das gleiche Stückchen nachgezogen.

Wird diese Bewegung mehrere Male kurz hintereinander ausgeführt, so ergibt sich ein Umkreisen eines gedachten Gegners, bei welchem sich der Pimpf auf einem Kreis bewegt, in dessen Mittelpunkt sich der gedachte Gegner befindet. Der Pimpf bewegt sich so, daß seine vordere Körperseite immer gegen den gedachten Gegner zeigt.

Umkreisen eines gedachten Gegners nach rechts

Bei dem Umkreisen eines gedachten Gegners nach rechts wird das rechte Bein etwa 10—20 cm nach rechts-seitwärts gesetzt und das linke Bein um dasselbe Stückchen nachgezogen. Bei mehrmaliger Ausführung dieser Bewegung ergibt sich wieder ein Umkreisen eines gedachten Gegners. Die Front ist wieder zum Gegner.

Schattenboxen

Unter Schattenboxen versteht man einen Boxkampf gegen einen gedachten Gegner, in welchem der Pimpf alle Stöße, Deckungen und Aus-

weichbewegungen anwendet, welche er in der Grundschule erlernt hat. In der Ausführung des Schattenboxens soll der Pimpf nicht nur durch Kinn- und Körperstöße den gedachten Gegner angreifen, sondern er soll sich auch gegen gedachte Stöße decken und sich durch Ausweichbewegungen (Seitneigen, Abducken, Seitschritt, Rückschritt) vor Angriffen schützen. Das Schattenboxen ist eine dauernde Folge von Angriffsbewegungen und Verteidigungsmaßnahmen, durch welche der Pimpf zuerst einmal lernen soll wie die verschiedenen Bewegungen in Verbindung mit der Beinarbeit am zweckmäßigsten und in ihrem Ablauf richtig ausgeführt werden. Durch planloses Schlagen ist der Zweck des Schattenboxens nicht erfüllt, es hat nur dann einen Sinn, wenn der Pimpf sich vorstellt, er befinde sich in einem wirklichen Kampf. Da er sich während des Schattenboxens dauernd bewegt, stößt, deckt oder ausweicht, wird die Ausdauer gefördert.

Partnerschulung

Die beiden Pimpfe stehen sich auf Kampfentfernung (Reichweite) gegenüber. Während des Umkreisens bewegen sie sich auf einem Kreis, dessen Mittelpunkt zwischen ihnen liegt.

Einer bestimmt Richtung und Tempo des Umkreisens. Der andere paßt sich an. Während des Umkreisens werden alle Stoß- und Ausweichübungen angewandt.

A stößt rechten Kinnstoß während des Umkreisens,
B weicht durch Seitneigen nach links aus;
Partnerwechsel, d. h. B stößt rechten Kinnstoß, A weicht aus.

A stößt linken Körperstoß während des Umkreisens,
B weicht durch Seitschritt nach links aus;
Partnerwechsel, d. h. B stößt linken Körperstoß, A weicht durch Seitschritt aus.

Der Nachstoß

Der Nachstoß gehört zu den wichtigsten Stößen beim Boxen. Er wird vom Verteidiger folgendermaßen ausgeführt:

Der Angreifer stößt einen geraden Stoß.

Der Verteidiger deckt oder weicht dem Stoß beliebig aus und stößt blitzschnell einen Geraden nach. Wichtig ist, daß zwischen dem ausgeführten Stoß des Angreifers und dem Nachstoß des Verteidigers keine Pause entsteht, durch welche dem Angreifer Gelegenheit zur Deckung gegeben wird. Der Nachstoß ist jedoch für den Anfänger ziemlich schwer zu erlernen, weil er ein blitzschnelles Erfassen der Situation und sofortiges Handeln verlangt. Er muß deshalb ausgiebig geübt werden.

Beispiel:

A stößt linken Kinnstoß,

B duckt nach vorn ab und stößt linken Körperstoß nach;

Partnerwechsel.

Übungskampf

Die Pimpfe haben nun den geraden Kinn- und Körperstoß, sämtliche Deckungen und Ausweichbewegungen gelernt. Im Übungskampf, der, um es noch einmal zu erwähnen, nicht länger als eine Minute dauern soll, können diese Stöße, Deckungen und Ausweichbewegungen von ihnen angewendet werden. Obwohl dieser Übungskampf schon den Charakter eines richtigen Boxkampfes hat, muß der Übungsleiter strengstens darauf achten, daß alle Angriffs- und Verteidigungsbewegungen technisch richtig ausgeführt werden. Wird die eine oder andere Bewegung von den Pimpfen noch nicht richtig beherrscht, so muß der Übungsleiter diese Bewegungen in der Einzel- und Partnerschulung nochmals üben lassen.

Nur diejenigen Pimpfe, die in der schulmäßigen Ausbildung Stöße, Deckungen, Ausweichbewegungen und Beinarbeit richtig erlernt haben, die es trotz aller Kampfeslust verstehen, das Erlernte auch mit Überlegung und vor allen Dingen mit Ruhe anzuwenden, werden gute Boxer.

Das Freiringen

Das Freiringen stellt für unser gewöhnliches Raufen bestimmte Regeln und Gesetze auf, die während des Kampfes gegeneinander angewandt werden und vorher einzeln geübt werden müssen.

Wir kennen noch das griechisch-römische Ringen und das japanische Jiu-Jitsu. Beide kommen für unseren Dienst nicht in Frage. Das griechisch-römische Ringen erlaubt Griffe bis zur Hüfte, und die Entscheidung findet also erst nach sehr langem Kampf am Boden statt. Die damit verbundenen Pressungen der inneren Organe sind unserer Gesundheit nicht zuträglich. Das japanische Jiu-Jitsu wendet schmerzhafte Griffe an. Der Gegner wird durch Verdrehung der Gelenke zum Aufgeben gezwungen.

Beim deutschen Freiringen dürfen keine schmerzhaften Griffe angewandt werden; die Entscheidung fällt in der Regel sehr schnell, da der besiegt ist, der mit seinem Körper zwischen Knie und Ellenbogen, Kopf ausgenommen, den Boden berührt.

Der Kampf

Ehe die Gegner in den Kampf gehen, bilden die anderen einen Ring. Bei allen Übungen ist für eine weiche Unterlage (Matte, Strohsack, Wiese) zu sorgen. Innerhalb des Ringes stehen nur die Kämpfer und der Ringrichter. Die Gegner reichen sich die Hände, lassen die Hände los und gehen in die Ausgangsstellung. Der Richter ruft „Los!", und der Kampf beginnt.

Der Sieg ist erst entschieden, wenn einer der beiden Ringer zwei Gänge gewonnen hat; das kann frühestens nach dem zweiten, spätestens nach dem dritten Gang geschehen sein. Ist der Kampf beendet, geben sich die Gegner die Hände. Der Sieger soll nicht schadenfroh, sondern stolz sein, der Besiegte seine Niederlage aber gelassen hinnehmen. Es ist nicht ritterlich, wenn ein großer und schwerer einen kleinen und leichten Jungen herausfordert. Andererseits darf aber niemand eine Herausforderung ablehnen.

Wir unterscheiden zwischen den Griffen und Schwüngen

a) im Stand

b) in der Bank.

Griffe und Schwünge im Stand

1. Ausgangsstellung

Die beiden Pimpfe stehen sich in der Ausgangsstellung gegenüber: Schrittstellung, beide Knie leicht gebeugt, Oberkörper tief vorgebeugt, Kopf aufgerichtet, Oberarme an die Brust herangenommen, Unterarme nach vorn gerichtet.

2. Fassen und Befreien der Handgelenke

Angriff: Der angreifende Pimpf umfaßt zur Behinderung des Gegners oder Einleitung eines Angriffes ein Handgelenk des Verteidigers mit einer oder beiden Händen.

Abwehr: Der Verteidiger befreit sich von diesem Griff, indem er mit der freien Hand die festgehaltene umfaßt und diese durch einen kräftigen Ruck nach oben der Umklammerung entreißt.

3. Untergriff von vorn mit Brustschwung

Angriff: Der angreifende Pimpf umfaßt die Brust des Verteidigers von vorn unter den Armen hindurch, hebt ihn hoch, schwingt ihn mit den Beinen nach rechts oder links und wirft ihn durch eine Drehung nach der dem Schwung entgegengesetzten Seite zu Boden.

Abwehr: Der Verteidiger drückt mit beiden Händen gegen die Stirn oder das Kinn des Angreifers, so daß dieser den Griff lösen muß.

4. Untergriff von hinten mit Brustschwung

Angriff: Der angreifende Pimpf umfaßt den Verteidiger von hinten mit Untergriff und setzt ihn durch Vorschwingen der Beine mit folgendem Niederknien auf den Boden oder wirft ihn mit Seitschwingen wie beim Brustschwung von vorn zu Boden.

Abwehr: Der Verteidiger hakt sich mit einem der beiden Füße von außen oder innen an den Unterschenkeln des Angreifers fest, so daß dieser ihn nicht ausheben kann.

5. Genickzug

Angriff: Der angreifende Pimpf umfaßt zur Behinderung und Ablenkung des Gegners oder zur Einleitung eines Angriffes mit seiner rechten Hand das linke Handgelenk und mit seiner linken Hand das Genick des Verteidigers. Ist dieser in der Auslage sehr weit vorgebeugt, so sucht ihn der Angreifer durch einen ruckartigen Zug nach vorn zu Fall zu bringen.

Abwehr: Der Verteidiger löst den Genickgriff durch Wegnehmen des Kopfes oder durch einen gegen den Ellenbogen nach aufwärts gerichteten Schlag.

6. Beinhebel von vorn

Angriff: Der angreifende Pimpf faßt mit der linken Hand den Oberschenkel oder das Knie, mit der rechten Hand den Unterschenkel des vorderen Beines vom Verteidiger — oder entsprechend umgekehrt — und reißt das Bein ruckartig hoch, wodurch der Verteidiger hintenüber zu Fall kommt.

Abwehr: Der Verteidiger springt zurück oder macht, wenn der Gegner ihn schon gefaßt hat, während des Fallens eine halbe Drehung nach rechts bzw. nach links und stützt die Hände auf.

7. Hakeln

Angriff: Der angreifende Pimpf umfaßt den Verteidiger mit Untergriff links, schwingt seinen rechten Fuß hinter die linke Ferse vom Verteidiger, schlägt mit seiner Wade gegen dessen Unterschenkel und wirft ihn gleichzeitig hintenüber.

Abwehr: Zurücktreten, Vorbeugen des Kopfes und Rumpfes.

8. Hochreißen der Beine

Angriff: Der angreifende Pimpf läuft dicht an den Gegner heran, faßt von außen mit beiden Händen in die beiden Kniekehlen des Verteidigers und wirft ihn durch Vorhochreißen der Knie auf den Rücken.

Abwehr: Zurücktreten, Vorbeugen des Rumpfes und Durchdrücken der Knie.

9. Unterlaufen mit Haken

Angriff: Der angreifende Pimpf kann beim Herantreten an den Verteidiger nur ein Knie fassen und hochreißen. Er stellt seinen rechten Fuß von innen hinter den linken Fuß vom Verteidiger und schlägt mit seiner Wade gegen den Unterschenkel des Verteidigers, wodurch dieser hintenüber zu Fall kommt.

Abwehr: Zurücktreten, Vorbeugen des Rumpfes, Niederknien.

10. Durchlaufen mit Genickschwung

Angriff: Der angreifende Pimpf umfaßt mit seiner rechten Hand das linke Handgelenk vom Verteidiger, fährt mit seinem Kopf blitzschnell unter dessen linken Arm hindurch und hebt ihn mit seinem Genick in die Höhe. Der Angreifer, dessen freier Arm die Hüfte oder ein Bein vom Verteidiger umfaßt, wirft den Aufgeladenen mit einer Drehung nach rechts zu Boden.

Abwehr: Der Verteidiger befreit sein Handgelenk, springt zurück und nimmt tiefe Auslage ein.

11. Schenkelschwung

Angriff: Der angreifende Pimpf umfaßt mit seiner rechten Hand das linke Handgelenk vom Verteidiger, setzt sein linkes Bein hinter das linke Bein des Verteidigers, faßt ihn an die Brust, kniet schnell auf das

rechte Knie herunter und wirft den Verteidiger rücklings über den linken Oberschenkel zu Boden.

Abwehr: Schnelle Anwendung desselben Schwunges.

12. Hüftschwung

Angriff: Der angreifende Pimpf umfaßt mit seiner rechten Hand das linke Handgelenk des Verteidigers, tritt dicht an diesen heran, dreht ihm durch eine blitzschnelle halbe Drehung um das weit vorgesetzte rechte Bein herum den Rücken zu, wobei er gleichzeitig mit seinem linken Arm den Nacken des Gegners umfaßt. Mit einem kurzen Ruck lädt er diesen auf seine rechte Hüfte auf und wirft ihn mit einer kleinen Drehung um sein rechtes Bein herum vor sich auf den Rücken.

Abwehr: Schnelle Anwendung desselben Schwunges oder schnelles Wegziehen des Kopfes.

13. Schulterschwung

Angriff: Der angreifende Pimpf faßt mit seiner linken Hand das rechte Handgelenk des Verteidigers — oder umgekehrt —, dreht, wie beim Hüftschwung, dem Verteidiger mit einer schnellen halben Drehung den Rücken zu, wobei er den angefaßten Arm über seine Schulter mit nach vorn zieht, so daß der Verteidiger dicht an seinen Rücken zu stehen kommt. Mit einem kurzen Ruck lädt der Angreifer seinen Gegner auf den Rücken, geht blitzschnell mit dem hinteren Bein aufs Knie herunter, beugt sich weit nach vorn und wirft den Verteidiger nach vornüber auf Nacken, Schulter, Rücken.

Abwehr: Befreien des Handgelenkes, Einsetzen einer Faust oder eines Knies in die Kreuzwirbel vom Angreifer.

Griffe und Schwünge in der Bank

14. Bank

Ist einer der ringenden Pimpfe zu Fall gekommen, so sucht er sich durch die Bank zu retten. Er kniet so nieder, daß das Gesäß dicht über

den Fersen und der Leib so nah wie möglich an den Oberschenkeln liegt. Der Oberkörper liegt waagerecht, die Hände sind aufgestützt, die Arme sind leicht gebeugt.

15. Armzug

A n g r i f f: Der Verteidiger kniet in der Bank, der angreifende Pimpf sucht von der Seite mit beiden Händen blitzschnell den gegenüberliegenden Oberarm zu fassen, an sich heranzuziehen und den Verteidiger hierdurch über die Schulter abzurollen und auf den Rücken zu legen.

A b w e h r: Seitstrecken des Armes oder Aufrichten.

16. Überrollen mit Nackenhebel

A n g r i f f: Der angreifende Pimpf schiebt seinen rechten Arm von der rechten Seite (linken Arm von der linken Seite) durch die rechte Achselhöhle des Gegners und legt die rechte Hand in das Genick des Verteidigers. Die linke Hand faßt unter dem Leib durch in die gegenüberliegende Hüfte des Verteidigers. Durch kräftigen Einsatz des Nackenhebels und durch Drehen und An-sich-heranziehen der Hüfte sucht der angreifende Pimpf seinen Gegner abzurollen und auf den Rücken zu legen.

A b w e h r: Aufrichten oder Einklemmen des zum Nackenhebel angesetzten Armes. Durch kräftiges Ziehen und Drehen des eingeklemmten Armes zur Brust hin kommt der Gegner auf Schulter und Rücken zu liegen.

17. Nackenhebel mit Doppelgriff

A n g r i f f: Der angreifende Pimpf setzt wieder den Nackenhebel wie bei der vorhergehenden Übung von der Seite an, rechts oder links, schiebt seinen freien Arm unter der Brust des Gegners hindurch und die Hand von links (bzw. rechts) in das Genick des Gegners und vereinigt hier seine rechte mit der linken Hand zum doppelten Nackenhebel. Durch kräftiges Einwärtsdrehen und An-sich-heranziehen sucht der Angreifer seinen Gegner über die entgegengesetzte Schulter auf den Rücken zu rollen.

Abwehr: Aufrichten und Einklemmen des Armes wie bei der vorhergehenden Übung.

18. Überstürzen mit Nackenhebel

Angriff: Der angreifende Pimpf wendet wiederum den Nackenhebel von der Seite an, faßt mit dem anderen Arm den ihm am nächsten liegenden Unterschenkel vom Verteidiger, reißt ihn hoch und versucht, seinen Gegner unter kräftiger Mitwirkung des Nackenhebels über die entgegengesetzte Schulter auf den Rücken zu stürzen.

Abwehr: Aufrichten und Einklemmen des Armes wie bei den vorstehenden Übungen.

19. Überstürzen mit Wegziehen der Beine

Angriff: Der Verteidiger gibt durch Anheben des Gesäßes in der Bank dem angreifenden Pimpf die Möglichkeit, die Oberschenkel mit beiden Armen zu umfassen. Mit einem kräftigen Ruck reißt der angreifende Pimpf seinem Gegner beide Beine unter dem Leib fort und stürzt ihn über die entgegengesetzte Schulter auf den Rücken.

Abwehr: Gesäß dicht an die Fersen legen, Strecken und Seitwärtsspreizen des äußeren Beines.

Nach dem Erlernen dieser Griffe und Schwünge kommt es darauf an, diese im Kampf schnell und überlegt anzuwenden. In Verbindung mit Finten und Scheinangriffen werden sich bald lebhafte kurze Kämpfe entwickeln.

Leichtathletik

Die natürlichen Übungen des Laufens, Werfens und Springens erfordern nicht nur Kraft, Gewandtheit und Ausdauer, sondern auch die Kenntnis einer ganz bestimmten Ausführungsform, die wir nur durch fortwährendes Üben auf dem Sportplatz erlernen. Die Grundforderung beim Lauf, Sprung und Wurf: Keine Bewegungen machen, die die volle Ausnutzung der Kraft hemmen!

Verbindung von Schnelligkeit und Kraft verlangt die Mitarbeit des ganzen Körpers und den richtigen Einsatz der Kraft im richtigen Augenblick. Das Erlernen des richtigen Bewegungsablaufs wird manchem Pimpfen nicht leicht fallen.

Die Jungvolkführer müssen solchen ungewandten Pimpfen erst das Gefühl für die Mitarbeit des Körpers beibringen. Alle leichtathletischen Leistungen sind meßbar. Wir können darum eine Leistungssteigerung und ein Nachlassen der Leistungen besonders gut verfolgen. Der richtige Bewegungsablauf steigert unsere Leistungen. Je früher wir mit dem Laufen, Springen und Werfen anfangen, um so natürlicher bleiben unsere Bewegungen, desto höhere Leistungen können wir erzielen.

Bei den leichtathletischen Übungen sind Überanstrengungen unbedingt zu vermeiden, das gilt besonders für den Lauf. Stets ist nach einer Anstrengung eine entsprechende Erholungspause einzulegen. Wird die Leistungsfähigkeit des Körpers überschritten, können gesundheitliche Schäden auftreten. Für das Jungvolk sind daher solche Übungen ausgesucht, die der körperlichen Entwicklung keinen Schaden zufügen können. Auch kommen nur solche Übungen für unsere Grundschule in Frage, die verhältnismäßig einfach zu erlernen sind. Sie müssen im Übungsbetrieb von allen Pimpfen mitgemacht werden können. Stab-Hochsprung, Speer- und Diskuswurf sowie Hürdenlaufen sind für die Grundschule ungeeignet, da die Technik dieser Übungen sehr schwer zu erlernen ist. Sie sind außerdem für einen Massenbetrieb nicht geeignet.

Der Lauf

Der Lauf ist in seiner Auswirkung für die Gesundheit des Körpers durch keine andere Leibesübung zu ersetzen. Wir unterscheiden den Lauf über kurze und lange Strecken. Zu den Kurzstrecken rechnen wir 50-, 60- und 100-m-Lauf. Der Langstreckenlauf geht für uns bis zu 1500 m. Allerdings darf der Langstreckenlauf nicht wettkampfmäßig, sondern nur in Form von Übungsläufen durchgeführt werden, da Herz und Lunge diesen Anstrengungen nicht von vornherein gewachsen sind. Als Dauerübungen betreiben wir jedoch den Geländelauf — so oft wie möglich. Wir laufen dabei in Gruppen und nehmen stets auf die Leistungsfähigkeit der Schwächeren Rücksicht.

Der Kurzstreckenlauf

Der Start

Bei einem sportlichen Lauf über 50, 60 oder 100 m, der nur wenige Sekunden dauert, ist es natürlich notwendig, so schnell wie möglich von der Ablaufmarke abzulaufen. Blitzschnelles Losschnellen (Start) und schnelle Anfangsgeschwindigkeit sichern oft sogar 1 oder 2 m Vorsprung, der für den Sieg entscheidend sein kann. Darum wollen wir uns zuerst dem Start zuwenden.

Anlegen der Startlöcher

Damit die Füße beim Start einen festen Halt haben, graben wir uns dort, wo wir die Füße aufsetzen müssen, Startlöcher, die den Zweck haben, beiden Füßen beim Abdrücken den nötigen Widerstand zu geben.

Wo legen wir nun die Startlöcher an?

Der Pimpf stellt sich in Schrittstellung so hinter der Startlinie auf, daß der vordere Fuß etwa 15 cm hinter der Startlinie steht. Nun beugt er das hintere Knie zur Erde, bis das Knie neben der Wölbung des vorderen Fußes ruht. Da, wo die beiden Füße jetzt stehen, graben wir unsere Startlöcher und zwar so, daß unsere Füße sich mit dem ganzen Ballen abdrücken können. Zu diesem Zweck muß die rückseitige Wand des hinteren Startloches steiler sein als die des vorderen Startloches.

Das Kommando zum Start lautet:

„Auf die Plätze — — Fertig — — Los (Schuß)!"

Auf die Plätze

Wir stellen die Füße in die Startlöcher und lassen uns auf das hintere Knie nieder. Die Hände werden in Schulterbreite mit abgespreizten Daumen auf die Startlinie gelegt. Arme stehen senkrecht über der Startlinie. Wir blicken etwa 10 m voraus auf den Boden.

Fertig

Das Knie wird gehoben, ohne jedoch das Bein völlig zu strecken. Damit verschiebt sich gleichzeitig der Oberkörper so weit nach vorn, daß er fast überfällt. Der Blick bleibt weiterhin voraus auf den Boden gerichtet.

In dieser Stellung erwarten wir mit gespannter Aufmerksamkeit das Zeichen zum Start, entweder den Startschuß oder den Handklatsch.

Mit dem Schuß

drücken wir uns blitzschnell ab, besonders mit dem hinteren Bein, und laufen mit kurzen, scharfen Schritten unter gleichzeitigem Vorreißen der Arme los.

Der Start muß sehr oft geübt werden. Selbstverständlich laufen wir nicht bei jedem Übungsstart 60 oder gar 100 m, sondern nur eine Strecke von etwa 15—20 m, um dann langsam auszulaufen. 5—6 dieser Start-

übungen gehören in jede leichtathletische Übungsstunde. Zum Schluß dehnen wir dann die Startübungen zu einem Lauf über 50—60 m aus.

Besonders kommt es darauf an, die Geschwindigkeit, die wir auf den ersten 30—40 m erreicht haben, auf der ganzen Strecke durchzuhalten und wenn möglich noch zu steigern.

Wir werden die Beobachtung machen, daß bei ungeübten Jungen die Schnelligkeit bei 40 m nachzulassen beginnt. Durch dauerndes Üben werden wir diesen Augenblick des Nachlassens immer weiter hinausschieben, bis er schließlich bei 50 m, dann bei 60 m und nach einiger Zeit sogar bei 100 m liegt; das ist dann der Augenblick, wo wir 100 m mit unserer vollsten Geschwindigkeit durchlaufen können.

Laufhaltung

Beim Üben werden wir sehen, daß viele Kameraden mit ganz verschiedener Haltung laufen. Die einen haben den Kopf im Nacken und ein Hohlkreuz, die anderen haben einen Buckel und schieben das Kinn bis auf die Brust, andere laufen steif wie eine Holzpuppe, wieder andere wackeln mit dem Kopf hin und her. Auf diese Fehler müssen wir uns gegenseitig aufmerksam machen, denn das alles hindert uns daran, die vollste Geschwindigkeit zu erreichen.

Wir wollen uns folgendes merken:

Beim Laufen ist der Oberkörper leicht vornüber geneigt, der Blick voraus auf das Ziel gerichtet, Arme und Schultern sind nicht steif, sondern arbeiten kräftig mit. Die häufigsten Fehler und die Grundregeln des Laufens haben wir nun kennengelernt. Trotzdem wollen wir nicht das Laufen durch Regeln erlernen, sondern durch dauerndes Üben. Richtiges Laufen, d. h. Vermeiden jeder störenden oder hindernden Bewegung, lernen wir nur durch Laufen. Je mehr wir üben, desto mehr schleifen wir unsere unbeholfenen Bewegungen ab — der Lauf wird flüssig.

Startenlassen und Zeitnehmen

Eine Startpistole werden wir wohl nur selten zur Hand haben. Aber beim Üben brauchen wir sie ja auch nicht. Wir helfen uns auf folgende Weise, so daß auch die Zeitnehmer am Ziel in Tätigkeit treten können: Der Starter steht hinter den Läufern, er hebt beide Hände in Hochhalte über den Kopf. Das Kommando dazu lautet:

„Auf die Plätze!"

Jetzt können auch die Zeitnehmer am Zielband das Vorkommando genau verfolgen. Auf das Kommando

„Fertig!"

führt der Starter nun die Hände in die Seithalte. Die Zeitnehmer wissen wiederum durch die Armbewegung, daß nun das zweite Kommando gegeben ist, und jetzt folgt das Ablaufkommando:

Der Starter klatscht die Hände über dem Kopf zusammen und ruft gleichzeitig

„Los!"

Klatsch und Ruf müssen natürlich gleichzeitig erfolgen. Die Zeitnehmer sehen das Zusammenschlagen der Hände und drücken die Stoppuhren an.

Der Staffellauf

Raufen und Ringen und gegenseitiges Bekämpfen durch Schlag und Stoß kennen wir freilich in der Leichtathletik nicht. Aber trotzdem ist es ein Kampfsport — einmal der Kampf um die Zeit und um die Weite, um Sekunden und um Zentimeter. Höher springen, weiter werfen und schneller laufen als die anderen — auch das ist Kampf, und zwar harter Kampf gegeneinander. Besonders tritt dieser Kampf bei der Staffel in Erscheinung, wo zwei Gruppen gegeneinander laufen müssen. Staffelläufe sind Mannschaftskämpfe, bei denen jeder sein Bestes für seine Mannschaft hergeben muß. Staffelkampf erzieht zur Kameradschaft.

Die gesamte Laufstrecke ist in gleichmäßige Abstände eingeteilt. Jeder Läufer hat einen Abschnitt zu durchlaufen und dem nächsten Kameraden

einen Stab zu übergeben. Diese Staffelläufe führen über die verschiedensten Strecken. Die bekanntesten sind wohl die 4×100 m- und die 4×400 m-Staffel. Für uns kommen in der Hauptsache nur die Staffeln über die kurzen Strecken in Frage, 4×50 m, 4×100 m und 10×100 m.

Das Schwierige beim Staffellauf ist das reibungslose, sogenannte fliegende Übergeben des Stabes von Mann zu Mann. Der Läufer kommt mit Höchstgeschwindigkeit heran. Der nächste Läufer darf also nicht erst ablaufen, wenn der vorhergehende Läufer da ist. Da wir uns nur langsam in Bewegung setzen können, stockt dann der Lauf. Darum müssen wir schon „in Fahrt" sein, wenn der andere herankommt. Die Übergabe des Stabes ist also am zweckmäßigsten, wenn sie bei höchster Laufgeschwindigkeit erfolgt.

Das erfordert natürlich ein feines Einspielen der Staffelläufer. Staffelläufer müssen sich gegenseitig kennen, denn nur so können sie sich aufeinander verlassen. Wie schwierig die Übergabe ist, sehen wir daran, daß selbst Meistermannschaften immer wieder üben müssen, und daß es auch bei den besten Mannschaften noch vorkommt, daß durch eine schlechte Stabübergabe der Lauf verloren wird.

Darum also eisern üben.

Wie erfolgt nun die Stabübergabe?

Wir üben für die 4×50 m-Staffel. Der zweite, dritte und vierte Läufer geht von seiner Ablaufmarke 10 m zurück. Hier steht er nun und erwartet den vorhergehenden Läufer. Wenn er jetzt bis auf 6—7 Schritte herangekommen ist, startet er blitzschnell. Da der ankommende Läufer aber die größere Geschwindigkeit hat, holt er ihn noch ein und übergibt den Stab so, daß der Lauf mit derselben Geschwindigkeit weitergeführt wird. Das ist gerade der Augenblick, der immer wieder geübt werden muß. Der folgende Läufer muß genau wissen, wann er abzulaufen hat,

damit er dem vorhergehenden Läufer 1. nicht ausreißt, 2. von diesem nicht überrannt wird.

Die Stabübergabe muß innerhalb einer Strecke von 20 m erfolgt sein. Diese 20 m werden durch die letzten 10 m der vorhergehenden Strecke und durch die ersten 10 m der nächstfolgenden Strecke gebildet. Der ankommende Läufer hat den Stab in der linken Hand und streckt zur Übergabe den Stab, der schräg nach unten gerichtet ist, weit nach vorn. Der Ablaufende übernimmt ihn mit der rechten Hand, die er zum Empfang des Stabes während des Anlaufens weit nach hinten streckt.

Üben der Stabübergabe

Auch zum Üben des Staffelwechsels brauchen wir nicht immer die ganze 4×50 m- oder 4×100 m-Strecke zu durchlaufen. In Abständen von nur 30 m sind eine ganze Anzahl Jungen aufgestellt, die nun laufend in der vorherbeschriebenen Weise die Stabübergabe üben. Wir werden sehen, daß die reibungslose Übergabe durch zu frühes, zu langsames oder zu spätes Anlaufen nicht klappt, daß einige gar den Stab fallen lassen und wieder andere sich bei der Stabübergabe umdrehen. Das sind Fehler, die nur langsam und nach längerer Übungsdauer vermieden werden.

Der Langstreckenlauf

Im Gegensatz zu dem Kurzstreckenlauf ist die Laufweise bei einem Lauf über eine längere Strecke ganz anders. Beim Kurzstreckenlauf kommt es darauf an, mit schnellen, scharfen Tritten und kräftiger Armarbeit die höchste Geschwindigkeit herauszuholen. Bei einem Lauf über größere Strecken aber können wir nicht mit unserem vollsten Tempo durchhalten.

Darum heißt es hier: Kraft sparen, raumgreifende Schritte machen!

Das geschieht auf folgende Weise: Der Oberkörper bleibt ziemlich aufgerichtet, der Kopf ist hochgenommen. Die Arme werden angewinkelt,

die Hände sind locker entspannt. Mit geringem Kraftaufwand schwingen die Beine nach vorn, wobei die Unterschenkel voll ausgependelt werden. Der Fuß rollt über Hacken und Ballen ab. Die Schultern schwingen locker im Schritt mit.

Lauf-Übungen über längere Strecken

Wir laufen in Doppelreihen mit verhaltener Geschwindigkeit und gleichmäßigen Schritten. Auf Befehl des Sportwarts laufen immer die letzten Beiden im gleichen Lauftakt an der Doppelreihe nach vorn. Sie müssen also, um an die Spitze zu kommen, ihre Schritte erweitern, dürfen aber nicht springen.

Ein ruhiger, immer gleichbleibender Schritt ist das ganze Geheimnis eines erfolgreichen Laufs über eine längere Strecke. Darum heißt das erste Gebot: nicht hastig, sondern ruhig laufen, gleichmäßig und tief atmen, dabei das Ausatmen besonders betonen!

Für uns kommt die Strecke von 1500 m in Frage. Es ist selbstverständlich, daß wir nicht die ganze Strecke sofort laufen, sondern uns erst durch langsames Steigern daran gewöhnen.

Wir beginnen darum mit 400 m, dann 800 m, dann 1000 m, bleiben aber immer in einer geschlossenen Gruppe, wobei wir uns nach dem Schwächsten richten. Um zu große Unterschiede in der Leistungsfähigkeit auszugleichen, stellen wir zum Üben Gruppen von gleichstarken Läufern zusammen. Besonderer Wert ist beim Gruppenlauf darauf zu legen, daß die Schritte im Gleichtakt bleiben.

Wettkampfmäßig dürfen wir den Langstreckenlauf überhaupt nicht durchführen.

Der 1000 m-Lauf in unserem Leistungsabzeichen sieht eine Höchstzeit von 4,30 Minuten vor, die nicht unterschritten werden darf. Auch beim Lauf im Gelände ist wiederum der größte Wert auf Gleichmäßigkeit zu legen.

Beim Lauf bergan verkürzen sich die Schritte, der Oberkörper ist leicht geneigt, zieht gewissermaßen die Beine nach sich, beim Lauf bergab verlängern sich die Schritte — aber nicht springen! Durch weiches, federndes Nachgeben in den Knien wird ein hartes Aufsetzen vermieden.

Kurzstreckenlauf und Langstreckenlauf beanspruchen den gesamten Körper und in besonders starkem Maße die inneren Organe, Herz und Lunge. Darum gehört der Lauf, ähnlich wie das Schwimmen, zu den Sportarten, die in hervorragendem Maße eine Stärkung der Organe bewirken, ebenso können aber Übertreibungen die Organe schädigen. Darum darf jeder Pimpf nur im Rahmen seiner Leistungsfähigkeit beansprucht werden.

Der Sprung

Zur sicheren Körperbeherrschung gehört das Überwinden von Hindernissen im Sprung, seien es Gräben oder Bäche, Hecken oder Büsche. Springen ist eine der Grundformen sportlicher Betätigung überhaupt. Um das Springen sicher zu beherrschen, es später wettkampfmäßig auf dem Sportplatz zu betreiben und im Gelände größere Sicherheit beim Sprung über ein Hindernis zu erlangen, ist das Erwerben von Sprungkraft und Sprungsicherheit und dazu eine gute Körperbeherrschung notwendig.

Der Weitsprung mit Anlauf

Wir üben in der Grundschule den Hoch- und Weitsprung mit Anlauf.

Beim Weitsprung ist es besonders die Flüssigkeit des bis zur Höchstgeschwindigkeit gesteigerten Anlaufs und die Kraft des Absprungs, die die Weite des Sprungs bestimmen.

Der Anlauf

Unsere erste Aufgabe ist es, einen genauen Anlauf festzustellen, so daß wir mit Sicherheit mit dem Absprungbein auf den Sprungbalken treffen. Wir beginnen bei einer Marke, die etwa 20—25 m vom Absprungbalken entfernt liegt und gewöhnen uns daran, immer mit demselben Fuß von dieser Marke abzulaufen. Wir beginnen mit raschem Tempo und steigern unseren Lauf derart, daß wir ungefähr 8 m vor dem Balken die Höchstgeschwindigkeit entwickelt haben. Ohne zunächst auf den Absprungbalken zu achten, springen wir in der Nähe des Balkens ab.

Ein Kamerad beobachtet dabei den Absprung. Liegt dieser bei mehrmaligen Versuchen immer vor dem Balken, so verlegen wir die Ablaufmarke um dasselbe Stück nach vorn — sind wir hinter dem Balken abgesprungen, so verlegen wir die Absprungmarke entsprechend nach hinten. Dann wird der Versuch wiederholt. Dabei bemühen wir uns, immer gleichmäßig steigernd zu laufen. Bald ist die Ablaufmarke herausgefunden und festgelegt, von der wir mit ziemlicher Sicherheit den Absprungbalken treffen.

Man sieht oft, daß Pimpfe kurz vor dem Balken anfangen zu trippeln oder zu springen. Beides ist grundfalsch und läßt keinen guten Sprung zu. Erst wenn der Anlauf sicher beherrscht wird, können wir alle unsere Aufmerksamkeit auf den Absprung lenken.

Der Absprung

Der Fuß setzt mit ganzer Sohle auf den Balken auf. Wir springen wuchtig nach vorwärts und aufwärts und bemühen uns dabei, den

ganzen Körper möglichst hochfliegen zu lassen und uns so lange wie möglich in der Luft zu halten. Bei der Landung werfen wir beide Beine nach vorn, jedoch nicht so weit, daß der Oberkörper zurückfällt.

Der größte Fehler beim Weitsprung ist das zu flache Springen. Weitsprung heißt, vom Balken hochspringen. Die Wucht des Anlaufs bringt uns dann um so weiter.

Wir üben den Sprung

Vom Absprungbalken haben wir in einem halben Meter Abstand ein Hindernis aufgestellt (Hochsprungständer mit Schnur, ein Pimpf auf der Bank usw.), das übersprungen werden muß. Dadurch muß jeder Pimpf nicht nur weit, sondern auch hoch springen. Das Hindernis zwingt jeden, den Körper im Absprung kräftig hochzureißen.

Üben wir später ohne Hindernis, springen wir genau so.

Üben am Hang im Gelände

Der Schlußsprung-Wettkampf:

Am abfallenden Hang führen wir einen Wettkampf durch. Die Pimpfe stehen mit beiden Füßen am Absprung, holen mit den Händen durch Zurückschwingen der Arme Schwung, drücken sich mit kräftigem Stoß beider Füße ab und werfen den Körper in einem Bogen mit hochgeschwungenen Armen abwärts. Beim Niedergang, im letzten Augenblick, werden die Beine angezogen. Der Körper muß einen Augenblick fliegen. Allmählich suchen wir uns einen steileren Hang aus, müssen dann aber darauf achten, daß wir eine weiche Niedersprungstelle finden.

Die Sandgrube

Mit leichtem Anlauf, aber kräftigem Absprung werfen wir uns weit nach vorn. Beim Flug spannen wir den Körper wie einen Bogen (Vorwerfen der Hüften und des Bauches).

Gehen wir vom Gelände auf den Sportplatz zurück, muß es unser ganzes Bestreben sein, die natürliche Höhe, die wir in der Sandgrube und auf dem Hang erreichten, auf der ebenen Anlaufbahn durch um so kräftigeren und höheren Absprung zu erreichen.

Durch dauerndes Üben von Anlauf und Absprung werden wir sicher beim Absprung und schaffen dadurch die Voraussetzung für einen guten Sprung.

Der Hochsprung

Anlauf und Absprung

Genau wie beim Weitsprung beginnen wir mit der Festlegung des Anlaufs. Wir achten zuerst darauf, daß wir nicht zu schräg auf die Sprunglatte zu laufen.

Beim Absprung dürfen wir nicht zu dicht, aber auch nicht zu weit vor der Latte abspringen. Das gestreckte Schwungbein muß gerade noch an der Latte vorbeischwingen können, ohne sie zu berühren. Wir legen also zuerst unseren Absprung fest, indem wir ½—¾ m vor der Latte Aufstellung nehmen und durch Hinundherschwingen des Schwungbeines ausprobieren, wo die günstigste Absprungstelle liegt. Diesen Punkt markieren wir uns durch ein besonderes Zeichen. In einer Entfernung von 8—15 m legen wir eine weitere Marke fest, von der wir ablaufen. Wir versuchen einmal mit langsam sich steigerndem Anlauf unsere Absprungmarke zu treffen. Die ersten Schritte sind locker und entspannt; erst die letzten Schritte werden wuchtig und energisch mit großer Geschwindigkeit gelaufen, wobei der Springer seine ganze Aufmerksamkeit auf den Absprung richtet.

Beim Absprung wirken kräftige, blitzschnelle Streckung des gebeugten Sprungbeines mit wuchtigem Hochschwingen des Spreizbeines und dem Hochreißen der Arme zusammen zu einer kräftigen Aufwärtsbewegung.

Es gibt nun die verschiedensten Sprungarten, von denen wir die einfachsten kennenlernen wollen.

Wir unterscheiden:

den schottischen Sprung,

den Scherspsprung,

den Rollsprung.

Der schottische Sprung

Der Anlauf erfolgt für die, die mit dem linken Bein abspringen, von rechts, für die Rechtsspringer von links. Nach dem Absprung wird das Spreizbein über die Latte geschwungen. Während es über der Latte ist, schwingt das Sprungbein auf demselben Weg nach.

Der Schersprung

Der Schersprung setzt genau wie der schottische Sprung an. Der Anlauf erfolgt beim Linksspringer von der rechten, beim Rechtsspringer von der linken Seite. Das Spreizbein wird kräftig hoch über die Latte geschwungen, während das Sprungbein noch herunterhängt. Beim Übergang über die Latte wird der Körper blitzschnell zur Latte gedreht, das

Sprungbein wird kräftig nach oben nachgezogen und schert infolge der Körperdrehung an dem Spreizbein vorbei. Die Landung erfolgt wieder auf dem Sprungbein.

Der Rollsprung

Die geübteren Pimpfe können nun an das Erlernen einer anderen Technik herangehen. Bei dem Rollsprung läuft der Rechtsspringer von rechts, der Linksspringer von links an. Es wird mit dem der Latte nächsten Fuß abgesprungen.

Im Sprung liegt der Körper mit leicht angehockten Knien fast waagerecht über der Latte. Durch eine energische Streckung, wobei sich gleichzeitig der Oberkörper zum Boden wendet, rollt der Körper gewissermaßen über die Latte. Die Landung erfolgt auf dem Sprungfuß und auf beiden Händen.

Haben wir so alle Sprungarten kennengelernt, sucht sich jeder Pimpf die für ihn günstigste aus.

Genau so wie beim Weitsprung wird sich das richtige und flüssige Zusammenwirken von Anlauf, Absprung und Arbeit über der Latte nur durch dauerndes Üben erreichen lassen.

Der Wurf

Von den Stoß- und Wurfübungen betreiben wir im Jungvolk in der Hauptsache nur das Schlagballwerfen und das Kugelstoßen.

Merken wir uns zu Anfang gleich einen wichtigen Grundsatz: Wir werfen nicht nur mit dem Arm, sondern mit dem ganzen Körper. Ohne Einsatz des ganzen Körpers wird man nie eine besondere Leistung erzielen können.

Das Übungsziel heißt: Die ganze Körperkraft und das ganze Körpergewicht im richtigen Augenblick und mit dem richtigen Schwung zum Wurf oder Stoß einsetzen.

Schlagballweitwerfen

Jeder Junge hat schon einmal mit Steinen geworfen. Der Ball hat kein großes Gewicht und wir können leicht in die Versuchung kommen, ohne richtig auszuholen nur mit dem Arm zu werfen. Wir üben daher zuerst den Wurf aus dem leichten Angehen mit weitem Ausholen des Wurfarmes.

Langsames Angehen. Nach etwa drei bis vier Schritten neigt sich der Oberkörper nach rechts, und der rechte Arm bzw. die Hand mit dem Ball wird weit nach hinten zurückgeführt. Der linke Fuß macht gleich-

zeitig einen weiten Ausfallschritt. Die linke Schulter zeigt beim Wurf in die Wurfrichtung. Das Gewicht des Körpers ruht auf dem rechten Fuß.

Durch Streckung des rechten Beines und blitzschnelles Vorschwingen der rechten Hüfte und der rechten Schulter wird der Wurf eingeleitet, der Wurfarm wird über den Kopf gezogen, im letzten Augenblick wird erst die Armkraft eingesetzt. Das Ganze geschieht blitzschnell, schneller, als wir es erzählen können.

Aus dem leichten Angehen mit drei bis vier Schritten wird allmählich ein langsames, dann ein schnelleres Anlaufen. Es kommt nun darauf an, die Geschwindigkeit und den Schwung des Anlaufs auch auf den Wurf zu übertragen, d. h. zwischen Anlauf und Wurf darf keine Stockung eintreten. Anlauf, Ansatz zum Wurf und der Wurf selbst müssen fließend aufeinander folgen.

Neben dem Anlauf ist uns besonders die Abwurfrichtung wichtig. Was nützt uns die beste Weite, wenn wir den Ball nicht in die Richtung werfen, in die wir ihn haben wollen. Wir üben besonders das Zuwerfen von Mann zu Mann, steigern die Entfernungen allmählich und versuchen den Ball immer genau unseren Kameraden zuzuwerfen.

Wie wir den Schlagball-Weitwurf üben

Werfen lernt man nur durch dauerndes Üben. Wir beginnen mit dem Zuwerfen und steigern dann langsam die Entfernung auf 50 m. Zum Üben des Richtungswurfes stecken wir am Abwurf einen 10 m breiten Streifen ab. Unsere Abwürfe müssen dann innerhalb dieses Streifens auftreffen.

Der Zielwurf

Neben dem Weitwurf üben wir auch den Zielwurf. Das Ziel fertigen wir uns aus Holz und zwar in Form eines Rechtecks, 50 × 50 cm, hängen dies an eine Wand oder zwischen zwei Bäume. Nun versuchen wir, aus 8—10 m Entfernung das Ziel zu treffen. Da kann man zwischen zwei Gruppen richtige Wettkämpfe austragen.

Ein Wurfspiel: Treibeball

Eine gute Schulung zum Schlagballwurf ist das sogenannte Balltreiben. Auf dem Spielfeld sind zwei Mannschaften eingeteilt. Beide versuchen, sich mit dem Schlagball über die rückwärtigen Grenzen zu treiben. Der Ball wird abwechselnd hin und her geworfen. Die Parteien werfen immer von dort ab, wo der Ball auftrifft. Wer den Ball mit einer Hand fängt, darf drei Sprünge nach vorn machen. Gewonnen hat die Mannschaft, die den Ball zuerst hinter das Mal der feindlichen Partei auf den Boden wirft.

Das Kugelstoßen

Das Kugelstoßen wird mit einer 4—5-kg-Kugel aus einem Kreis von 2,13 m Durchmesser durchgeführt. Wir erlernen zuerst den Stoß aus dem Stand. Die Kugel ruht in der rechten Hand an der rechten Schulter. Die linke Schulter und der linke Arm zeigen in Stoßrichtung. Der Körper steht auf dem rechten Fuß. Das linke Bein schwingt einmal leicht hin und her und macht dann plötzlich einen weiten Ausfallschritt nach vorn, wobei gleichzeitig die rechte Schulter, die rechte Hand und die Kugel nach hinten zurückgenommen werden.

Der linke Fuß wird nun weit nach vorn aufgesetzt, die Hüfte und die rechte Schulter werden kräftig nach vorn geschwungen, wobei der Standfuß sich kräftig gegen den Boden drückt. Das Gewicht des Körpers verlagert sich auf den linken Fuß, und jetzt erst erfolgt das schnell-kräftige Vorschwingen der rechten Schulter mit anschließendem Stoß der Kugel durch den Arm.

Nach dem Stoß will der Körper in der Stoßrichtung hinterherfallen. Das vermeiden wir dadurch, daß wir den rechten Fuß nachziehen und einen halben Schritt vorstellen.

Der Stoß aus dem Kreis

Der Pimpf steht am hinteren Kreisrand, seitlich zur Stoßrichtung, wie beim Stoß aus dem Stand. Das Gewicht ist wieder ganz auf das gebeugte Standbein verlagert. Das andere Bein schwingt hinter dem Standbein über den Kreisrand zurück (ohne den Boden zu berühren!), spreizt kräftig nach vorn und springt mit dem Standbein einen nicht zu großen Schritt nach vorn, wobei das vordere Bein einen weiten Ausfallschritt macht. Dabei wird die hintere Schulter mit Hand und Kugel weit zurückgenommen, und nun beginnt dieselbe Stoßbewegung wie beim Stoß aus dem Stand.

Schwimmen

Wie lehren und lernen wir Schwimmen?

Der Schwimmunterricht darf nur von solchen Führern und Sportwarten geleitet werden, die selbst gute Schwimmer und im Rettungsschwimmen ausgebildet sind.

Wegen der mit dem Schwimmen verbundenen Gefahr muß der Führer den Schwimmunterricht mit erhöhter Verantwortung vorbereiten.

Mit dem Wasser ist es genau so wie mit den Geräten, an denen wir zum erstenmal üben: Wir müssen sie zuerst einmal kennenlernen. Wasser hat keine Balken. Es ist, wie man so schön sagt, ein nasses Element. Aber wir wollen nicht um ein Wasser herumgehen, sondern mitten hindurchschwimmen, wir wollen das nasse Element beherrschen lernen.

Die Jungen, die noch nicht schwimmen können, haben eine eigenartige Scheu vor dem Wasser; nicht daß sie Angst haben, aber es ist ihnen nicht gerade angenehm. Es ist nun völlig verfehlt, diese Jungen mit Gewalt ins Wasser zu werfen. Das wäre genau so, als wenn man beim Boxunterricht anfängt, jeden Pimpfen zuerst einmal k. o. zu schlagen, nur damit er sich mit dem Handschuh vertraut macht.

Der Nichtschwimmer muß das Wasser zuerst einmal kennenlernen, sich daran gewöhnen. Wenn er dann weiß, wie schön und wie ungefährlich es im Wasser ist, erst dann gehen wir daran, ihn mit den Schwimmbewegungen vertraut zu machen.

Gewöhnungsübungen

Fangt ihr mit dem Baden im Freien an, so ist es gut, wenn der Nichtschwimmer zuerst in nicht zu kaltes Wasser hineinkommt. Damit ihr in zu kaltem Wasser nicht von vornherein alle Lust verliert, sucht euch für die ersten Übungen im Wasser die wärmere Jahreszeit aus. Wir beginnen im knie- und hüfthohen Wasser. An Land (nicht im Wasser) werden kurz einige Spiele und Übungen erklärt und dann geht's zum erstenmal hinein. Viele von unseren Rauf- und Tummelspielen können wir im Wasser ebensogut ausführen. Einige, die sich besonders gut eignen, wollen wir kennenlernen.

1. Wettlaufen

Das Wettlaufen kann vor- und rückwärts über eine kurze Strecke ausgeführt werden. Der Anfänger merkt zum erstenmal, daß das Wasser ihm einen Widerstand entgegensetzt. Wir unterstützen die Vorwärtsbewegung durch Ziehen mit Händen und Armen.

2. Übungen im Kreis

6—8 Pimpfe stehen im Kreis im Wasser und fassen sich an den Händen. Der Kreis beginnt sich zu drehen. Ist er im Schwung, legen sich die

Pimpfe 1, 3, 5 und 7 mit gestrecktem Körper, Füße in die Mitte des Kreises, zurück und werden von den anderen mit herumgezogen. Auf Pfiff Wechsel mit 2, 4, 6 und 8.

3. Der Spritzkreis

Die Pimpfe stehen wieder im Kreis und spritzen sich gegenseitig naß. Das Gesicht bleibt der Kreismitte zugewandt.

Den Spritzkreis kann man dann zur Wasserschlacht ausdehnen, indem man zwei Gruppen gegeneinanderstellt und sie durch gegenseitiges Spritzen sich bekämpfen läßt.

4. Fischfangen

Ein Pimpf ist ein Fisch, die anderen bilden durch Händefassen ein Netz. Das Netz versucht, sich um den Fisch zu schließen. Er darf das Netz nicht zerreißen, wohl aber darunter durchtauchen.

5. Tauziehen ohne Tau

Zwei Pimpfe treten sich gegenüber, reichen sich die Hände. Hinter jedem der beiden tritt nun in Reihe eine gleichmäßig starke Anzahl von Pimpfen, die sich gegenseitig um den Leib fassen. In der Mitte zwischen den beiden ersten ist die Grenze. Diejenige Partei, die den letzten der anderen Partei über diese Grenze hinwegzieht, hat gewonnen.

Am schönsten wird dieses Tauziehen, wenn eine Partei losläßt und die andere sich plötzlich unter Wasser befindet.

6. Reiterkampf

Und jetzt hebt eine große Reiterschlacht im Wasser an. Die Pimpfe hocken zum Reiterkampf auf. Der Kampf wird im Wasser viel wilder als an Land ausgetragen; wenn man fällt, fällt man ja weich. Achtet darauf, daß in der Hitze des Gefechtes keiner zu lange unter Wasser bleibt.

7. Die Schießbude

Drei Glieder mit 5—10 Schritt Abstand stehen im Wasser. Die beiden äußeren versuchen, das mittlere Glied mit einem Ball abzuwerfen; doch jedesmal, wenn ein Ball heranbraust, taucht das mittlere Glied unter. Wer getroffen ist, muß ausscheiden. Die Abteilungen wechseln.

8. Tauchwettkampf

Wir suchen uns ein paar schöne große Steine und versuchen sie vom Grund aufzuheben. Wer die meisten Steine bei einmaligem Tauchen herausbringt, hat gewonnen.

Es gibt noch eine große Anzahl solcher Wasserspiele. Ihr werdet noch welche hinzu entdecken. Wir wollen durch diese Spiele eins erreichen: Jeder Pimpf merkt, daß es im Wasser nicht nur ungefährlich, sondern auch schön ist.

Auftriebübungen

Und nun lernen wir eins kennen: Der Körper mit eingeatmeter Luft schwimmt oben.

Wir wollen das an einigen Beispielen erfahren, sonst glaubt's ja doch keiner. Das Wasser geht uns bei diesen Übungen bis zur Hüfte oder bis zur Brust.

1. Übung

Nach mehrmaligem kräftigen Ein- und Ausatmen blasen wir die ganze Luft völlig aus der Lunge heraus, tauchen, knien uns in Bankstellung auf den Grund und kriechen 1—2 m vorwärts.

2. Übung

Wir machen dieselbe Übung, holen nur vorher die ganze Lunge kräftig voll Luft. Wenn wir jetzt vorwärts kriechen wollen, ist es unmöglich, Hände und Knie auf den Boden zu bringen. Der Körper wird nach oben getragen, er schwimmt.

3. Übung

Wir holen wieder ganz tief Luft, hocken auf den Grund (Oberschenkel an die Brust, Hände umfassen die Unterschenkel). Aus dieser Stellung treibt der Körper langsam an die Wasseroberfläche, er schwimmt.

4. Übung: Einnehmen der Schwimmlage

Dieselbe Auftriebübung. Nach dem Hochtreiben versuchen wir, den Körper lang auszustrecken.

5. Übung: Das Hechtschießen

Das ist die Grundübung des Schwimmenlernens. Der Pimpf stellt sich an den Beckenrand, so daß ihm das Wasser bis zur Brust reicht. Nun stellt er einen Fuß hoch mit der Sohle gegen die Wand, beugt sich leicht nach vorn und streckt die Arme nach vorn. Im nächsten Augenblick hebt er auch den anderen Fuß mit der Sohle an die Wand und bringt den Kopf unter Wasser. Im selben Augenblick stößt er sich kräftig von der Wand ab und schießt lang nach vorn durch das Wasser. Er gleitet zum erstenmal in der Schwimmlage.

Jetzt ist es Zeit, daß wir die eigentlichen Schwimmbewegungen kennenlernen.

Die Schwimmbewegungen

Die Schwimmbewegungen üben wir zum erstenmal an Land als Trockenübungen. Wir werden dabei nicht vom Wasser behindert und können nun im einzelnen sehen, was wir falsch machen und wie wir es besser machen müssen.

1. Übungen in aufrechter Haltung

Der Körper in Grundstellung mit Hochhalte der Arme. Handflächen zeigen nach vorn, Hände liegen aneinander, der Blick ist nach oben gerichtet. Wir zählen: „1 — — und — — 2".

Auf „1": Seitwärtsführen der Arme bis zur Seithalte, Handrücken zeigen nach oben, dabei gleichzeitig durch den Mund einatmen; Beine bleiben in Grundstellung.

Auf „und": Zusammenführen der Arme vor der Brust mit starkem Beugen in den Ellenbogen, Hände berühren sich am Daumen und Zeigefinger und liegen unter dem Kinn. Handflächen zeigen dabei nach vorn.

Gleichzeitig wird ein Knie seitwärts hochgehoben, so daß das Knie nach schräg außen zeigt und die nach unten ausgestreckte Fußspitze dicht am Standbein liegt.

Auf „2": Aufwärtsstrecken der Arme in die Ausgangsstellung mit gleichzeitigem Ausatmen durch den Mund. Das angezogene Bein wird kräftig seitwärts ausgestreckt und in die Grundstellung zurückgeschlagen.

2. Übungen mit gesenktem Oberkörper

In dieser Stellung können wir die Armzüge ausführen, als ob wir im Wasser stünden und die Brust im Wasser läge.

3. Armbewegungen im Wasser

Wir gehen in brusttiefes Wasser, Arme sind nach vorn gestreckt, wie wir es an Land gelernt haben. Die Trockenübungen werden hier zum erstenmal praktisch im Wasser geübt.

Erweitert werden diese Übungen nur durch die Atmung. Beim Seitwärtsführen der Arme bewegt sich der Körper nach vorn, dabei heben wir den Kopf aus dem Wasser, atmen ein und stecken ihn sofort wieder unter Wasser. Beim Vorwärtsstoßen der Arme wird die Luft unter Wasser ausgeatmet. Nun machen wir eine kurze Pause, verharren in dieser gestreckten Stellung und beginnen dann mit dem neuen Armzug.

4. Das Hechtschießen mit Armzügen

Das Hechtschießen haben wir schon kennengelernt; wir stoßen uns also kräftig vom Beckenrand ab, schießen nach vorn und schließen jetzt einige Armzüge, wie wir sie jetzt schon kennen, an. Wir können dabei sogar 3—4 Armzüge hintereinander machen — aber dann sinken uns die Beine weg.

5. Die Beinbewegungen

Zwei Pimpfe reichen sich, Gesicht zueinander, in hüfthohem Wasser die Hände. Ein Dritter legt sich mit dem Bauch darüber, so daß er auch auf dem Wasser gehalten wird. In dieser Lage werden zum erstenmal die Schwimmbewegungen von Arm und Bein zusammen ausgeführt, wie wir sie an Land kennengelernt haben. Die Arme ziehen kräftig durch das Wasser. Beim Zusammenführen vor der Brust werden gleichzeitig die Beine angezogen. Beim Vorstrecken der Arme werden die Beine nach seitaußen gestoßen und dann kräftig zusammengeschlagen. Die beiden Pimpfe der Hilfestellung gehen nun langsam in Schwimmrichtung mit, und auf einmal ist dann der Augenlick da, wo der Pimpf allein davonschwimmt.

Das ruhige Schwimmen

Der Anfänger, der soeben das Schwimmen erlernt hat, besitzt noch sehr wenig Ausdauer. Das ist auf seine hastigen und eckigen Schwimmbewegungen zurückzuführen, er schwimmt noch nicht ruhig.

Das beste Mittel, um ruhig schwimmen zu lernen, ist wiederum das Hechtschießen. Nach dem Abdrücken vom Beckenrand läßt der Pimpf sich solange wie möglich gleiten. Hier liegt er ganz ruhig.

Dieses Gleiten müssen wir auch während unserer Schwimmbewegungen einen Augenblick ausführen und zwar dann, wenn die Arme gestreckt nach vorn geführt sind und die Beine kräftig zusammenschlagen. Dann gleiten wir in dieser Lage des geringsten Wasserwiderstandes nach vorn. Um es gut zu erlernen, übertreiben wir dieses Gleitenlassen.

Damit wir nun wirklich ruhig schwimmen lernen, führen wir einige kleine Wettkämpfe durch.

1. Wer kommt am weitesten beim Hechtschießen?
2. Wer kommt mit den wenigsten Stößen quer oder lang durch das Becken?

Die Atmung

Mit den Schwimmbewegungen haben wir zugleich die Atmung erlernt. Wenn wir ruhig atmen, schwimmen wir auch ruhig.

Beim Armzug, der nicht ganz genau an der Wasseroberfläche zurückführt, sondern etwas abwärts, hebt sich der Oberkörper und damit der Kopf aus dem Wasser. In diesem Augenblick atmen wir tief und voll durch den Mund ein. Beim Vorwärtsstrecken der Arme geht der Kopf wieder unter Wasser, und in dem Augenblick, wo die gegrätschten Beine kräftig zusammenschlagen, stoßen wir die Luft unter Wasser aus und gleiten ruhig weiter.

Die Wende

Schwimmen wir im Schwimmbad über längere Strecken, müssen wir jeweils am Beckenrand umwenden. Dazu üben wir die Wende. Den besten Abstoß haben wir schon kennengelernt, es ist wieder das Hechtschießen. Es kommt nun darauf an, beim Heranschwimmen an die Wand den Körper so umzuwenden, daß wir in die Stellung zum Hechtschießen kommen.

Der Schwimmer erfaßt beim Heranschwimmen die Griffstange oder die Rinne am Beckenrand, hockt gleichzeitig die Beine eng an und dreht sich nach links oder rechts zurück, wobei die Hände zunächst noch fest bleiben. Die angehockten Füße fassen festen Widerstand am Beckenrand. Jetzt löst der Schwimmer nacheinander beide Hände vom Rand und taucht gleichzeitig mit Kopf und Oberkörper unter die Wasseroberfläche. Er ist jetzt zum neuen Abstoß bereit, und mit langem Hechtschuß schnellt er etwa 3—4 m weit unter der Wasseroberfläche dahin, bis mit dem ersten Armzug der Kopf wieder aus dem Wasser gehoben wird.

Das Wasserspringen

Zum Schwimmen gehört auch das Wasserspringen. Beim Tauchen, beim Rettungsschwimmen und beim Schnellschwimmen müssen wir ins Wasser springen. Wir lernen allerdings nur die notwendigen und grundlegenden Sprünge. Schwierige Sprünge, die beim Kunstspringen geübt werden, gehören nicht in unseren allgemeinen Dienst.

Auch hier verfolgen wir unseren alten Grundsatz: vom Leichten zum Schweren. Wir wollen aber mit dem Springen nicht erst anfangen, wenn wir schwimmen können, sondern können auch als Nichtschwimmer schon in das seichte Wasser hineinspringen.

1. Fußsprung vom Beckenrand ins brusthohe Wasser

Wir springen vom Beckenrand ab, aber nicht sofort nach unten, sondern erst hoch und hocken uns bei der Landung auf den Boden. Mit kräftigem Abstoßen der Beine vom Grund schießen wir wieder nach oben.

Sobald wir aber schwimmen können, springen wir auch in das tiefe Wasser hinein.

2. Der Paketsprung ins tiefe Wasser

Beim Absprung vom Beckenrand hocken wir die Beine kräftig an; mit einem mächtigen Klatsch schlagen wir ins Wasser.

3. Der Fußsprung vom Beckenrand

Wir springen wieder kräftig hoch und lassen uns mit gestrecktem Körper, Beine zuerst, ins Wasser fliegen. Der kann's am besten, der die wenigsten Spritzer verursacht.

4. Die Bombe

Wir stellen uns mit dem Rücken zum Wasser an den Beckenrand oder auf das Sprungbrett, so daß die Hacken darüber hinausragen. Danach beugen wir uns nach vorn, erfassen mit den Händen die Fußgelenke, Knie bleiben durchgedrückt. In dieser Stellung lassen wir uns nach rückwärts ins Wasser fallen.

5. Der Kopfsprung

Der Pimpf steht am Beckenrand oder auf dem Sprungbrett, streckt die Arme in Hochhalte. Er beugt die Hüften stark ab und läßt sich nach vorn fallen, so daß er mit Händen und Kopf zuerst ins Wasser stößt. Es gibt noch verschiedene andere Vorübungen zum Kopfsprung; diese aber hat sich bewährt und wird allgemein als die beste angesehen.

6. Der Startsprung

Genau so, wie wir beim 100-m-Lauf den Tiefstart anwenden, um entscheidende Vorteile zu erreichen, wenden wir beim Wettschwimmen über kurze und lange Strecken den Startsprung an.

Der Schwimmer steht am Beckenrand oder auf dem Startblock. Die Zehen umkrallen den Rand, der Oberkörper ist vorgebeugt, die Arme liegen locker auf den Knien; der Blick ist flach nach vorn auf das Wasser gerichtet. Das Startkommando lautet: „Achtung — — Los!"

„Achtung!" Die Arme schwingen kräftig mit leichtem Kniewippen nach rückwärts aufwärts, und aus dem Gegenschwung erfolgt bei

„Los!" das gestreckte Vorschießen des Körpers. Der ganze Körper wird sofort in eine gestreckte Lage gebracht. Wir müssen das Bestreben haben, möglichst weit springen zu wollen.

Der Körper schießt dann gestreckt ins Wasser und schnellt wie ein Fisch nach vorn.

Das Rettungsschwimmen

Für einen tüchtigen Jungen ist es selbstverständlich, daß er einen Kameraden unter Einsatz seines eigenen Lebens aus der Gefahr zu retten versucht.

Wer einen Menschen aus Wassernot retten will, muß selbstverständlich gut schwimmen können. Aber es gehört noch mehr dazu. Ihr müßt euch auch in Kleidern über Wasser halten und fortbewegen können! Sicheres Strecken- und Tieftauchen und gute Beherrschung der Atmung gehören ebenfalls dazu. Außerdem müßt ihr die Rettungsgriffe und die Methoden zur Wiederbelebung Ertrinkender beherrschen.

Erste Vorbedingung für die Rettung Ertrinkender ist eiserne Ruhe des Retters. Erst überlegen und dann handeln! Macht euch klar, wie ihr am besten helfen könnt. Ist der Ertrinkende vom Ufer aus zu greifen, so ist es verhältnismäßig einfach. Achtet aber darauf, daß er euch nicht selbst mit ins Wasser zieht. Haltet ihm irgendwelche Gegenstände hin, woran er sich über Wasser halten kann (Latten oder dgl.). Ist in der Nähe ein Boot, so rudert an ihn heran. Werft ihm Rettungsringe, leere Tonnen oder dgl. zu; er kann sich daran über Wasser halten.

Müßt ihr dagegen ins Wasser hinein, so entledigt euch schnell aller beengenden Kleidungsstücke (Kragen, Schuhe, Mantel, Jacke). Beim Sprung ins Wasser Vorsicht! Niemals Kopfsprung in unbekannte Gewässer. (Es können Hindernisse im Wasser sein, an denen ihr euch beim Sprung verletzt.)

Beim Schwimmen zur Unfallstelle überlegt euch bereits vorher, wie ihr an den Ertrinkenden herankommen wollt. Dazu ein

Merkwort

Es ist für dich immer besser, wenn der Ertrinkende bereits bewußtlos ist; Todesgefahr läßt beim Menschen jede Beherrschung verschwinden. Er wird sich in der Todesangst an dich klammern. Schone deine Kraft, die du zum Transport und zur Wiederbelebung brauchst. Warte ab, bis der Verunglückte bewußtlos ist, dann kannst du ihn mit weniger Kraft und Gefahr an Land bringen. Notfalls tauche ihn mehrmals unter! Das geschieht nur zu seiner Rettung und deiner Sicherheit. Schwimme niemals von vorn an den Ertrinkenden heran, sondern greife ihn von hinten!

Die Anwendung der Griffe

Ist der Verunglückte noch nicht bewußtlos, so müßt ihr euch ihm mit äußerster Vorsicht nähern. Auch ein Kind kann euch schon in die Tiefe ziehen. Verliert der Verunglückte das Bewußtsein und taucht unter, so taucht nach ihm, holt ihn an die Wasseroberfläche herauf und wendet einen der Transportgriffe an.

Wenn euch der Verunglückte umklammert, müßt ihr um eures eigenen Lebens willen rücksichtslos alle Mittel anwenden, um von der Umklammerung freizukommen. Hier gibt es kein falsches Mitleid. Ihr müßt euch befreien, sonst ertrinkt ihr selbst mit!

Dieser Kampf mit dem in Todesangst um sich schlagenden Ertrinkenden wird sich meistens unter Wasser abspielen. Hierzu braucht ihr eine gute Atemtechnik und sichere Beherrschung des Tauchens.

Die Befreiungsgriffe

Klammert sich der Ertrinkende an euch fest, so müßt ihr schnell und rücksichtslos Befreiungsgriffe anwenden.

Bei Umklammerung von vorn

Umklammert euch der Verunglückte von vorn und habt ihr die Arme frei, so packt mit der rechten Hand das Kinn und drückt den Kopf des Ertrinkenden kräftig ins Genick, indem ihr ihm gleichzeitig die linke Hand in den Rücken preßt. Er wird hierbei unter Wasser gedrückt. Stoßt außerdem kräftig mit dem Knie gegen seinen Unterleib. Umgreift der Verunglückte eure Arme, so preßt ihm eure Daumen kräftig in die untersten Rippen. Das ist sehr schmerzhaft, der Verunglückte wird loslassen. Auch hierbei Stoß mit dem Knie gegen den Unterleib führen.

Bei Umklammerung von hinten

Umklammert euch der Verunglückte von hinten und habt ihr die Arme frei, so greift seine kleinen Finger und biegt sie rücksichtslos nach außen um. Der Verunglückte wird dann loslassen.

Bei Umklammerung der Handgelenke

Umklammert der Verunglückte eure Handgelenke, so dreht eure Hände immer nach der Daumenseite des Verunglückten heraus. Ihr bekommt sie sicher frei.

Auch sonst rücksichtslose Mittel gebrauchen! Stoß oder Schlag in die Magengrube, mit Armen und Füßen arbeiten, um frei zu kommen!

Die Transportgriffe

Mit folgenden Transportgriffen könnt ihr einen Bewußtlosen im Wasser fortbringen:

Der Achselgriff

Der einfachste Griff ist der Achselgriff. Ihr faßt den Ertrinkenden von hinten mit beiden Händen unter die Achseln und schwimmt, ihn nachziehend, selbst auf dem Rücken, dem Lande zu. Der Kopf des Ertrinkenden soll dabei über Wasser bleiben.

Der Kopfgriff

Ein ähnlicher Griff ist der Kopfgriff. Auch hierbei schwimmt ihr auf dem Rücken, haltet mit euren beiden Händen den Kopf des Ertrinkenden

über Wasser und zieht ihn so nach. Die Schwimmbewegungen erfolgen durch kräftige Beinstöße. Ihr müßt aber achtgeben, daß ihr bei euren Griffen die Hände nur an die Kinnbacken legt und nicht etwa um den Hals, sonst drückt ihr ihm die Luftröhre zu.

Die Wiederbelebung

Ist der Verunglückte ans Ufer gebracht worden, so entfernt ihr zuerst alle beengenden Kleidungsstücke und reinigt Nase und Mund von Schlamm usw. Dann schickt sofort nach dem Arzt und beginnt mit den Wiederbelebungsversuchen. Der Bewußtlose wird mit der Brustseite so über ein Knie gelegt, daß der Oberkörper schräg nach unten hängt; hierdurch kann das eingedrungene Wasser aus Lunge, Nase und Mund ablaufen. Erschütterung des Oberkörpers durch leichte Schläge auf den Rücken in Schulterhöhe steigern die Wirkung. Nach der Entfernung des Wassers aus den Luftwegen ist sofort mit der künstlichen Atmung zu beginnen.

Die künstliche Atmung

Der Verunglückte liegt in Bauchlage. Der Retter kniet daneben (oder kniet über ihm), legt beide Hände, Daumen abgespreizt, an die unteren Rippen und drückt unter Zuhilfenahme des eigenen Körpergewichts die untere Rippenpartie fest zusammen, wodurch der letzte Rest des Wassers ausgepreßt wird. Durch ruckartige Lösung des Druckes dehnt sich der Brustkorb wieder aus, wodurch Luft in die Lunge gesogen wird. Diese Übungen werden regelmäßig im Takt der eigenen Atmung fortgesetzt, bis die Atmung von selbst erfolgt. Oft haben die Atmungsversuche erst nach Stunden Erfolg, darum unermüdlich an der Arbeit bleiben!

Der Grundschein der Deutschen Lebensrettungsgesellschaft

Alle Führer sollen so gut schwimmen können, daß sie den Grundschein der Deutschen Lebensrettungsgesellschaft erwerben können.

Die Bedingungen

1. 15 Minuten Schwimmen in stehendem oder 600 m in fließendem Wasser, davon 5 Minuten oder 200 m in der Rückenlage ohne Gebrauch der Arme.
2. 100 m Schwimmen in Kleidern ohne Schuhe.
3. Auskleiden im Wasser (Schwimmlage oder Wassertreten).
4. 17 m Streckentauchen mit Kopfsprung aus 1—2 m Höhe.
5. Zweimal 2—3 m tief tauchen von der Wasserfläche aus und Heraufholen eines 2½ kg schweren Gegenstandes (innerhalb 6 Minuten).
6. Vorführen der Rettungs- und Befreiungsgriffe an Land und im Wasser.
7. 30 m Retten, Achsel- und Kopfgriff.
8. Erklärung und Anwendung der Wiederbelebung.

Grundschule des Geländesports

Ordnungsübungen

Die Ordnungsübungen dienen dazu, dem einzelnen Jungen und der ganzen Einheit eine gute Haltung zu geben. Sie erziehen gleichzeitig zum Gehorsam und zur Einordnung.

Für uns sind die Ordnungsübungen Mittel zum Zweck, nie aber Selbstzweck. Wir kennen deshalb kein langes Exerzieren. Ordnungsübungen werden da eingeschaltet, wo sie erforderlich sind und bleiben immer auf das notwendige Maß beschränkt.

Strafexerzieren gibt es bei uns nicht; wir lehnen es grundsätzlich ab.

Auftreten vor der Front

Wer ein Kommando geben will, merke sich Folgendes:

Einwandfreies Auftreten und gute Haltung. Einnehmen der Grundstellung, bevor ein Kommando erfolgt. Alle Kommandos einwandfrei beherrschen. Ausführung der Kommandos überwachen, Fehler sehen und verbessern. Laute und klare Kommandosprache. So kommandieren, daß Zeit für die Ausführung bleibt. Weit vor der Front stehen, um die ganze Abteilung übersehen zu können.

Kommando und Befehl

Wir unterscheiden: Kommando und Befehl.

Das Kommando hat einen vorgeschriebenen Wortlaut. Der Befehl ist an keinen Wortlaut gebunden, muß aber kurz und klar sein.

Das Kommando zerfällt in Ankündigungs- und Ausführungskommando. Zwischen beiden liegt eine Pause (im Buch durch — — angegeben). Das Ankündigungskommando wird gedehnt, das Ausführungskommando wird kurz ausgesprochen.

1. Grundformen

Grundstellung

„Stillgestanden!"

Der Pimpf steht in der Grundstellung still. Die Füße stehen mit den Hacken aneinander. Die Fußspitzen sind so weit auswärts gestellt, daß die Füße nicht ganz einen rechten Winkel bilden. Das Körpergewicht ruht gleichmäßig auf Hacken und Ballen beider Füße. Die Knie sind leicht durchgedrückt.

Der Oberkörper ist aufgerichtet, die Brust leicht vorgewölbt. Die Schultern stehen in gleicher Höhe. Sie sind nicht hochgezogen. Die Arme sind leicht nach unten gestreckt, die Ellbogen mäßig nach vorn gedrückt. Die Hände berühren mit Handwurzel und Fingerspitzen die Oberschenkel. Die Finger sind geschlossen. Der Mittelfinger liegt an der Hosennaht, der Daumen längs des Zeigefingers an der Innenseite der Hand. Der Kopf wird hochgetragen, das Kinn ein wenig an den Hals herangezogen. Der Blick ist geradeaus gerichtet.

Die Muskeln sind leicht und gleichmäßig angespannt. Krampfhafte Muskelanspannung führt zu einer schlechten und gezwungenen Haltung.

Wird ein Ankündigungskommando gegeben, ohne daß „Stillgestanden!" vorangegangen ist, so steht der Pimpf von selbst still.

„Rührt Euch!"

Der linke Fuß wird vorgesetzt. Es wird eine bequeme Haltung eingenommen. Nicht sprechen. In einer Einheit sind auf „Rührt Euch!" ohne besondere Anordnung Fühlung, Abstand, Vordermann und Richtung zu verbessern, auch der Anzug ist zu ordnen.

„Augen — — rechts!" oder:

„Die Augen — — links!"

Der Kopf wird kurz nach der befohlenen Richtung gewandt, ohne ihn nach rechts oder links hängen zu lassen.

„Augen gerade — — aus!"

Der Kopf wird kurz in die Grundstellung genommen.

Wendungen auf der Stelle

„Links (rechts) — — um!"

Der rechte Fußballen drückt sich, während der rechte Hacken etwas angehoben wird, vom Boden ab und gibt dem Körper den Anstoß zur Wendung um 90°. Der linke Hacken, auf dem die Schwere des Körpers ruht, dreht

sich auf der Stelle, wobei die linke Fußspitze etwas angehoben wird. Der rechte Fuß verläßt den Boden und wird nach vollbrachter Wendung kurz herangezogen. Die Schultern und besonders die Hüften werden gleichzeitig in die neue Richtung genommen.

„Ganze Abteilung — — kehrt!"

Die Wendung geschieht durch Drehung um 180° nach links auf dem Hacken des linken und dem Ballen des rechten Fußes. Nach der Wendung wird der rechte Fuß kurz herangezogen. Bei den Wendungen sind Hüften und Schultern gleichzeitig mit den Füßen in die neue Richtung zu nehmen und dort festzustellen. Die Arme verbleiben in der Haltung der Grundstellung.

Wendungen im Marsch

„Links (rechts) — — um!"

Das Ausführungskommando erfolgt beim Marsch im Gleichschritt mit dem Niedersetzen des linken (rechten) Fußes.

Der Pimpf macht unter gleichzeitigem Mitnehmen der Hüften und Schultern die Wendung auf dem rechten (linken) Fußballen. Das linke (rechte) Bein wird, ohne den Schritt zu verkürzen, in der neuen Richtung vorgesetzt. Der Pimpf geht in der neuen Richtung weiter.

Hinlegen

„Hinlegen!"

Der Pimpf legt sich so schnell wie möglich nach vorwärts flach auf den Boden.

„Auf!"

Der Pimpf drückt sich mit einer Hand vom Boden ab und schnellt in die Höhe. Dann rührt er selbständig.

Marsch

„Im Gleichschritt — — marsch!"

Es wird mit dem linken Bein angetreten. Die Arme werden natürlich bewegt. Die Haltung ist aufrecht.

Der Gleichschritt erhöht den Zusammenhalt und ermöglicht schnelle und genaue Durchführung der beabsichtigten Bewegungen.

„Ohne Tritt — — marsch!"

Schrittweite und Zeitmaß richten sich nach dem Gelände und dem Körperbau des einzelnen. Körper- und Kopfhaltung bleiben wie beim Gleichschritt.

Der Marsch ohne Tritt wird außerhalb von Ortschaften angewandt. In Ortschaften wird im allgemeinen im Gleichschritt marschiert. Auf Brücken marschiert man immer „Ohne Tritt!".

Der Wechsel zwischen den beiden Marscharten erfolgt durch die Kommandos:

„Ohne Tritt!" und **„Im Gleichschritt!"**

„Abteilung — — halt!"

Auf „halt!" wird noch ein Schritt gemacht, der hintere Fuß wird dann kurz herangezogen. Im Gleichschritt erfolgt das Ausführungskommando beim Niedersetzen des rechten Fußes.

2. Die Jungenschaft

Die Jungenschaft besteht aus dem Jungenschaftsführer, dem stellvertretenden Jungenschaftsführer und je nach Stärke bis zu 10 Pimpfen.

Zeichenerklärung

● = Jungenschaftsführer
⦵ = stellvertretender Jungenschaftsführer
○ = Pimpf

Formen

Die Linie zu einem Gliede

Die Pimpfe der Jungenschaft stehen in einer Linie nebeneinander.

⦵○○○○○○○○○○ ●

Die Linie zu zwei Gliedern

Sie besteht aus zwei gleichlaufenden Gliedern mit 80 cm Abstand.

○○○○○ ●
⦵○○○○

Zwei hintereinanderstehende Pimpfe heißen eine „Rotte". Bleibt bei ungerader Zahl der Pimpfe ein Platz im 2. Gliede hinter dem Pimpfen im 1. Gliede frei, so wird diese Rotte eine „blinde Rotte" genannt.

Die Reihe

Pimpf hinter Pimpf.

Die Doppelreihe

Die Doppelreihe ist die Linie zu zwei Gliedern nach Ausführung des Kommandos „Rechts — — um!".

Die Reihe und Doppelreihe sind Marschformen auf engen Wegen, Stegen usw.

Die Marschordnung

Je 3 Pimpfe nebeneinander und hintereinander, der Jungenschaftsführer (wenn eingetreten) auf dem rechten Flügel, der stellvertretende Jungenschaftsführer hinter dem linken Flügelmann des letzten Gliedes.

Antreten

Auf der Stelle werden diese Formen auf folgende Kommandos gebildet:

„In Linie zu einem Gliede — — angetreten (marsch = marsch)!"

Der größte (erste) Pimpf der Jungenschaft stellt sich drei Schritte gegenüber dem Jungenschaftsführer auf, die übrigen Pimpfe der Jungenschaft treten Pimpf neben Pimpf der Größe nach in einer Linie an, richten sich aus und stehen still.

„In Linie zu zwei Gliedern — — angetreten (marsch = marsch)!"

Der erste Pimpf der Jungenschaft stellt sich drei Schritte gegenüber dem Jungenschaftsführer auf, die übrigen Pimpfe der Jungenschaft treten in zwei Gliedern hintereinander, der stellvertretende Jungenschaftsführer als linker Flügelmann des zweiten Gliedes an, richten sich aus und stehen still. Steht der stellvertretende Jungenschaftsführer allein am linken Flügel, so tritt er in das vordere Glied.

Auf F ü h l u n g (lose Tuchfühlung an den Ellbogen), Abstand, Vordermann und Richtung ist im Halten und in der Bewegung dauernd zu achten. Der G l i e d e r a b s t a n d beträgt, vom Rücken zur Brust gemessen, 80 cm.

Die R i c h t u n g ist gut, wenn der Pimpf durch eine Wendung des Kopfes rechts (links) nach dem Richtungsflügel mit dem rechten (linken) Auge nur seinen rechten (linken) Nebenmann, mit dem anderen Auge die ganze Linie schimmern sieht. Fühlung und Richtung sind, wenn kein

anderer Anschluß befohlen ist, auf der Stelle und in der Geradeaus-Bewegung nach rechts aufzunehmen.

Zuerst werden Fühlung, Abstand und Vordermann hergestellt, dann erst die Seitenrichtung verbessert.

„In Reihe — — angetreten (marsch-marsch)!"

Der erste Pimpf der Jungenschaft stellt sich drei Schritte gegenüber dem Jungenschaftsführer auf, die übrigen treten so an, daß sie hintereinander stehen, nehmen Vordermann und stehen still.

„In Doppelreihe — — angetreten (marsch-marsch)!"

Der erste Pimpf der Jungenschaft stellt sich drei Schritte gegenüber dem Jungenschaftsführer auf, der zweite rechts neben dem ersten, die übrigen Pimpfe der Jungenschaft treten auf die entsprechenden Plätze, richten sich aus und stehen still.

„In Marschordnung — — angetreten (marsch-marsch)!"

Der erste Pimpf der Jungenschaft stellt sich drei Schritte gegenüber dem Jungenschaftsführer auf, die übrigen treten so an, daß je drei Mann nebeneinander stehen, richten sich aus und stehen still.

„Rührt Euch!"

Auf „Rührt Euch!" treten in der Marschordnung Marscherleichterungen ein, es darf gesungen, gesprochen usw. werden.

Ausrichten

Das Ausrichten der Jungenschaft erfolgt im Rühren. Zum Verbessern der Richtung kann außerdem

„Richt Euch!"

kommandiert werden. Das vordere Glied nimmt daraufhin unter kurzer Rechtswendung des Kopfes nach dem rechten Flügelmann Richtung und Fühlung, das hintere Glied Abstand und Vordermann, dann Seitenrichtung.

„Nach links — — richt Euch!"

Das Ausrichten erfolgt mit Kopfwendung links nach dem linken Flügelmann.

„Augen gerade — — aus!"

Das Ausrichten wird beendet, die Köpfe werden auf „aus!" kurz geradeaus genommen.

Durchzählen

Will ein Führer die Stärke feststellen oder für einen Abmarsch zu dreien abzählen lassen, so befiehlt er:

„Durchzählen!"

Vom rechten Flügel wird durchgezählt. Der erste Pimpf fängt mit „Eins" an, der nächste ruft die Zahl „Zwo" usf. Dabei steht der Betreffende kurz still und ruft laut die nächste Zahl. Das Durchzählen erfolgt im Rühren.

„Zu dreien abzählen!"

Der rechte Flügelmann ruft unter Stillstehen und kurzem Wenden des Kopfes zu seinem linken Nebenmann die Zahl „Eins". Der nächste die Zahl „Zwo", der nächste „Drei", der nächste wieder die Zahl „Eins" usf.

Laufen

„Laufschritt —— marsch = marsch!"

Der Laufschritt wird von der Stelle oder aus dem Gleichschritt aufgenommen. Wurde ohne Tritt marschiert, so ist vor dem Laufschritt der Gleichschritt aufzunehmen.

„Im — — Schritt!"

Mit dem dritten Schritt wird der Gleichschritt aufgenommen. Das Ausführungskommando „Schritt!" erfolgt auf dem rechten Fuß.

„Marsch = Marsch!"

Meist mit Angabe eines Zieles, z. B.:

„Nach der Wegegabel — — marsch = marsch!"

Es wird so schnell wie möglich gelaufen. Ordnung in der Einheit ist anzustreben, jedenfalls aber nach Erreichen des Zieles wiederherzustellen. Am Ziel wird von selbst gehalten und gerührt.

„Marsch=Marsch!" kann aus dem Stehen wie aus der Bewegung begonnen werden, empfiehlt sich aber nur für kurze Strecken.

Schwenkungen

In der Linie

1. In der Bewegung

„Rechts (links) schwenkt — — marsch!"

Auf „marsch!" wird mit der Schwenkung begonnen. Die Richtung ist nach dem schwenkenden Flügel. Er behält das vorgeschriebene Schrittmaß

bei. Die anderen Pimpfe verkürzen den Schritt um so mehr, je näher sie sich dem Drehpunkt befinden. Die Fühlung ist nach dem Drehpunkt. Die hinteren Glieder marschieren auf Vordermann. Der Flügelmann am Drehpunkt (innerer Flügelmann) wendet sich allmählich auf der Stelle. Steht dort ein Jungenschafts- usw. Führer, so richtet er sich nach dem inneren Flügelmann. Die Schwenkung wird beendet durch:

„Halt!“ oder: **„Gerade — — aus!“**

Auf „Gerade“ wird mit halben Schritten in der neuen Marschrichtung marschiert. Die Richtung geht nach dem rechten Flügel. Auf „aus!“ wird der gewöhnliche Schritt aufgenommen.

2. Aus dem Halten

„Rechts (links) schwenkt ohne Tritt (im Gleichschritt) — — marsch!“

Die Abteilung tritt an und beginnt sofort mit der Schwenkung. Ausführung wie in der Bewegung.

In der Reihe, Doppelreihe und Marschordnung

Kommandos wie oben.

Die Pimpfe (Rotten) führen die Schwenkung nacheinander an derselben Stelle aus. Der innere Flügel beschreibt einen kleinen Bogen.

Die Schwenkungen betragen 90 Grad, wenn nicht ein neuer Marschrichtungspunkt bestimmt wird.

Formveränderungen

Aus dem Halten

1. Aus der Linie zu einem Gliede in die Reihe:

„Reihe rechts (Die Reihe links) ohne Tritt — — marsch!“ oder:

„Rechts (links) — — um! Ohne Tritt — — marsch!“

Der rechte Flügelmann (der linke Flügelmann) tritt geradeaus an, die anderen machen rechts (links) um und setzen sich dahinter.

2. Aus der Linie zu einem Gliede in die Marschordnung:

„Marschordnung rechts (links) ohne Tritt — — marsch!“

Die ersten drei Pimpfe des rechten (linken) Flügels treten geradeaus an, die übrigen Pimpfe brechen zu dreien ab und setzen sich auf Vordermann dahinter.

In der Bewegung

1. Aus der Linie zu einem Gliede in die Reihe:

„Reihe — — rechts (Die Reihe — — links)!" oder:

„Rechts (links) — — um!"

Der rechte (linke) Flügelmann geht geradeaus weiter. Die übrigen setzen sich in Reihe dahinter.

2. Aus der Reihe oder Marschordnung in die Linie zu einem Gliede:

„In Linie zu einem Gliede links (rechts) marschiert auf — — marsch (marsch=marsch)!"

Der erste Pimpf bzw. das vorderste Glied geht geradeaus weiter. Die übrigen Pimpfe marschieren links (rechts) auf.

Wegtreten

„Weggetreten!"

Jeder Pimpf begibt sich schnell von seinem Platz fort.

Es kann notwendig werden, nach einer bestimmten Richtung wegzutreten, z. B. nach rechts, links, vorwärts und rückwärts, an den Straßenrand, in die Kiesgrube. Kommando:

„Nach rechts — — weggetreten!"

Jeder Pimpf tritt nach rechts weg.

Hinlegen

„Hinlegen!"

Das Hinlegen in der Jungenschaft erfolgt nur in der Linie zu einem Gliede oder in der Reihe.

In der Reihe legen sich alle Pimpfe schräg nach rechts so hin, daß der Oberkörper neben den Beinen des Vordermannes liegt.

3. Der Jungzug

Der Jungzug besteht aus 3—4 Jungenschaften.

Zeichenerklärung

♁ = Jungzugführer (sonst wie unter „2. Die Jungenschaft").

Formen

Die Formen des Jungzugs sind:

a) die Linie,

b) die Marschordnung.

Besteht der Jungzug aus 4 Jungenschaften, so erfolgt das Antreten der Größe nach. Dabei stehen die Jungenschaftsführer 1—3 am rechten Flügel, der 4. Jungenschaftsführer ist linker Flügelmann.

Auf der Stelle werden die Formen eingenommen auf die Kommandos:

„In Linie — — angetreten (marsch = marsch)!" oder:

„In Marschordnung — — angetreten (marsch = marsch)!"

Formveränderungen

Aus dem Halten

1. Aus der Linie in die Marschordnung:

„Marschordnung rechts (links) ohne Tritt — — marsch!"

Der rechte (linke) Flügelmann tritt geradeaus an, die beiden anderen Flügelmänner setzen sich rechts (links) daneben, alles übrige macht rechts (links) um und setzt sich in Reihe hinter die Flügelmänner.

„Rechts (links) — — um! Ohne Tritt — — marsch!"

2. Aus der Marschordnung in die Reihe:

„Reihe rechts (Die Reihe — — links) ohne Tritt — — marsch!"

Die rechte (linke) Jungenschaft tritt geradeaus an, die beiden anderen Jungenschaften hängen sich nacheinander an.

In der Bewegung

1. Aus der Linie in die Marschordnung:

„Marschordnung — — rechts!" oder: **„Rechts (links) — — um!"**

Ausführung sinngemäß wie oben unter 1.

2. Aus der Marschordnung in die Linie:

„In Linie links (rechts) marschiert auf — — marsch (marsch = marsch)!" oder: **„Links (rechts) — — um!"**

Der Jungenschaftsführer der linken (rechten) Jungenschaft geht geradeaus weiter. Die linke (rechte) Jungenschaft marschiert links (rechts) auf. Die beiden anderen Jungenschaften nehmen unter gleichzeitigem Aufmarschieren Abstand und Vordermann.

3. Aus der Marschordnung in die Reihe:

„Reihe — — rechts (Die Reihe — — links)!"

Die rechte (linke) Reihe geht geradeaus weiter, die beiden anderen treten kurz und hängen sich nacheinander an.

4. Aus der Reihe in die Marschordnung:

„In Marschordnung links (rechts) marschiert auf — — marsch (marsch = marsch)!"

Die vorderste Jungenschaft verhält (bleibt aber im Marsch), die beiden anderen Jungenschaften setzen sich links (rechts) daneben.

Hinlegen

In der Reihe erfolgt das Hinlegen sinngemäß wie bei der Jungenschaft.

In der Marschordnung machen die rechte und die mittlere Jungenschaft halbrechts und die linke Jungenschaft halblinks um. Der Jungzug legt sich hin, die mittlere Jungenschaft rechts auf Lücke.

In der Linie tritt die vorderste Jungenschaft 2 große, die mittlere Jungenschaft 1 Schritt vor. Die 2. und 3. Jungenschaft legen sich auf Lücke rechts neben den Vordermann.

Nach dem Aufstehen ist auf die vorderste Jungenschaft aufzuschließen.

Der Platz des Jungzugführers ist bei einem allein auftretenden Jungzug bei der Marschordnung 2 Schritte vor seinem Jungzug.

4. Das Fähnlein

Das Fähnlein besteht aus 3—4 Jungzügen.

Zeichenerklärung

♟ = Fähnleinführer (sonst wie unter „3. Der Jungzug").

Formen

Die Formen des Fähnleins sind

a) die Linie,

b) die Exerzierordnung,

c) die Marschordnung.

Die Exerzierordnung

ist die straffere Form der Zusammenfassung der Fähnleins. Sie findet beim Vorbeimarsch Anwendung, kann aber auch in besonderen Fällen beim Marsch durch Ortschaften angewandt werden.

Die Marschordnung

wird angewandt beim Marsch durch Ortschaften, auf Straßen und im Gelände.

Besteht das Fähnlein aus 4 Jungzügen, so treten die Jungzüge in der Linie bzw. Exerzierordnung (Marschordnung) der Reihenfolge nach neben= bzw. hintereinander an.

Auf der Stelle werden diese Formen eingenommen auf die Kommandos:

„In Linie — — angetreten (marsch = marsch)!" oder:

„In Exerzierordnung (Marschordnung) — — angetreten (marsch = marsch)!"

Formveränderungen

Aus dem Halten

Aus der Linie in die Exerzierordnung (Marschordnung):

„Exerzierordnung (Marschordnung) rechts (links) ohne Tritt — — marsch!"

Die Ausführung dieses Kommandos erfolgt sinngemäß wie bei dem Jungzug. Der Abstand von Jungzug zu Jungzug beträgt bei „Exerzierordnung" zwei Schritt. Bei „Marschordnung" wird bis auf Gliederabstand aufgegangen. Die Jungzugführer marschieren bei Marschordnung vor oder hinter dem Fähnlein, bei Exerzierordnung dagegen am rechten Flügel ihres Jungzugs.

oder:

„Rechts (links) — — um! Ohne Tritt — — marsch!"

In der Bewegung

1. Aus der Exerzierordnung (Marschordnung) in die Linie:

„In Linie links (rechts) marschiert auf — — marsch (marsch = marsch)!"
oder: **„Links (rechts) — — um!"**

Ausführung sinngemäß wie beim Jungzug.

2. Aus der Linie in die Exerzierordnung (Marschordnung):

„Exerzierordnung (Marschordnung) — — rechts (links)!" oder:
„Rechts (links) — — um!"

Ausführung sinngemäß wie beim Jungzug.

Der Übergang aus der Exerzierordnung in die Marschordnung erfolgt bei dem Fähnlein durch das Kommando:

„Marschordnung!"

Der Übergang aus der Marschordnung in die Exerzierordnung erfolgt durch das Kommando:

„Exerzierordnung!"

In der Marschordnung darf erst, wenn „Rührt Euch!" befohlen ist, gesungen und gesprochen werden. Marscherleichterungen werden besonders befohlen, z. B.:

„Mützen ab!"

Der Platz des Fähnleinführers ist auf dem Marsch in der Exerzierordnung und Marschordnung 4 Schritte vor dem ersten Jungzug.

5. Gruß und Meldung

1. Der Gruß

Der Junge grüßt jeden Führer, der sich in Uniform befindet. Die Jungen grüßen sich auch untereinander. Außerdem werden alle Fahnen der Bewegung, der alten Armee, der Wehrmacht und der Polizei, die in geschlossenem Zuge geführt werden, gegrüßt. Drei Schritte vor dem Führer oder der Fahne nimmt der Junge (auch beim Gehen) gerade Haltung an, d. h. er richtet den Oberkörper auf, wendet Kopf und Blick zum Führer oder zur Fahne und grüßt durch Erheben des rechten Armes.

Ist der Führer oder die Fahne zwei Schritte vorbei, so nimmt der Junge die Hand kurz herunter und den Kopf geradeaus.

Zum Gruß der Führer und der Jungen untereinander gehört der Ruf „Heil Hitler!"

Es ist selbstverständliche Pflicht, daß jeder, der gegrüßt wird, den Gruß ebenso erwidert.

Achtet darauf, Jungen, daß euer Gruß zackig ist!

2. Antreten und Melden

a) Beim Dienstantritt einer Abteilung läßt der stellvertretende Führer zehn Minuten vor Beginn des Dienstes die Abteilung antreten, stellt die Anwesenheit der Jungen fest, ordnet alles Notwendige an und läßt abzählen und ausrichten. Kommen einige Jungen zu spät, so haben sie sich bis zur Dienstmeldung beim stellvertretenden Führer vor der Front zu melden, nach der Meldung beim Führer der Einheit.

b) Erscheint der Führer der Einheit, so läßt der stellvertretende Führer „stillstehen", kontrolliert noch einmal die Richtung (evtl. noch einmal mit dem Kommando: „Richt euch!"). Dann erfolgt das Kommando: „Augen — rechts!" bzw. „Die Augen — links!" Befindet sich der Führer, dem gemeldet wird, vom rechten Flügelmann aus gesehen rechts von diesem, so lautet das Kommando: „Augen — rechts!" Befindet er sich links von diesem (also etwa in der Mitte der Abteilung), so hat das Kommando zu lauten: „Die Augen — links!" Jeder Junge sieht den Führer an, dem gemeldet wird. Der stellvertretende Führer geht auf den Führer

zu, steht drei Schritte vor ihm still, erhebt die rechte Hand zum Gruß und meldet die Abteilung, z. B.: „Jungenschaft Yorck 1/14 zum Ausmarsch angetreten. Ein Junge krank."

Der Führer, dem gemeldet wird, grüßt ebenfalls mit erhobener Hand und antwortet auf die Meldung mit „Danke!" Dann begrüßt er die Einheit, die geschlossen mit „Heil Hitler!" antwortet. Der Führer hat jetzt das Kommando übernommen.

3. Hissen und Einholen der Fahnen

Das Hissen und Einholen der Fahnen ist eine feierliche Handlung. Die Fahne wird im Lager jeden Morgen gehißt und jeden Abend vor Dunkelheit eingeholt. Zum Fahnenhissen tritt die Abteilung bzw. das Lager in Linie zu drei Gliedern an, Front zur Fahne. (Je nach dem Platz schwenkt die Abteilung zu einem offenen oder geschlossenen Viereck ein.) Im Lager meldet der F. v. D. (Führer vom Dienst) dem Lagerleiter die Abteilung, der nach Entbieten des Morgengrußes die Augen geradeaus nehmen, jedoch nicht rühren läßt. (Die Abteilung verbleibt bei einfachem Flaggenhissen ohne Morgenfeier bis zum Wegtreten im Stillstehen!) Im Lager spricht der F. v. D. beim Fahnenhissen den Fahnenspruch. Danach lautet das Kommando: „Die Augen — links! — Heiß Flagge!" Auf „Die Augen — links!" wendet jeder Junge den Kopf zur Fahne und hebt den rechten Arm zum Gruß. Die linke Hand bleibt angelegt. Die Fahnenwache hißt die Fahne. Nach dem Hissen der Fahne läßt der F. v. D. die Augen geradeaus nehmen und wegtreten.

Das Einholen der Fahne geschieht in gleicher Ordnung. Die Kommandos lauten: „Stillgestanden!" „Die Augen — links! — Hol nieder Flagge!"

Schärfung der Sinne

Ihr kennt das von euren Fahrten: wie der Rehbock beim leisesten Geräusch zusammenschreckt und in hoher Flucht durch das Dickicht bricht; wie der Habicht, der hoch oben am Himmel kreist, urplötzlich im steilen Sturzflug zur Erde schießt und seine Beute packt. Den Rehbock warnt sein gutes Ohr; der Habicht kann nur leben, wenn er scharfe Augen hat.

Und wie laufen wir manchmal durch den Wald? Wir sehen und hören nichts. Wir rennen gegen Baumstämme und überhören den leisen Ruf des Kameraden, der uns vor drohender Gefahr warnen will.

Die notwendige Schulung von Auge und Ohr

Unsere Sinnesorgane sind durch die Geräusche der Stadt und durch den Flitterkram der unzähligen bunten Dinge abgestumpft. Unsere Augen haben die Fähigkeit verloren, in die Weite zu sehen, Einzelheiten zu erfassen. Unsere Ohren hören nur noch Geräusche, die lauter sind als der immerwährende dröhnende Lärm der Großstadt. Viele Hilfsmittel haben uns verleitet, auf scharfe Augen und gute Ohren zu verzichten.

Das muß anders werden! In unserem Dienst, der uns körperlich und geistig auf die schönste Pflicht jedes Deutschen, den Wehrdienst, vorbereiten soll, muß unsere erste Arbeit sein, Auge und Ohr wieder zu schulen.

Sehen

Feste Ziele

Die Jungenschaft sitzt auf einem Berg. Sie hat einen tüchtigen Marsch hinter sich und rastet eine Stunde. Dabei ist Gelegenheit gegeben, um Augen und Ohren zu prüfen. Wir wollen immer daran denken, daß wir diese Pausen nicht ungenützt verstreichen lassen. Die Schulung der Sinne ist wichtig und macht den Jungen Spaß. Wir wollen feststellen, wer die besten Augen und Ohren hat.

Wir beginnen mit dem Sehen überhaupt. „Ich sehe zwei Telegraphenstangen, wer von euch sieht sie auch? Zeigt sie mir!"

„Ich sehe einen Teich (einen Bach, einen Kugelbaum, drei Heuhaufen, einen Fabrikschornstein usw. usw.). Wer von euch entdeckt ihn am schnellsten?"

Erkennen von Einzelheiten

Dann gehen wir weiter. Wir prüfen jetzt unsere Augen im Erkennen von Einzelheiten. Ein einzelner Baum, ein Strauch, ein Haus, eine Brücke geben uns Gelegenheit, unsere Augen zu schulen. Alles, was wir an diesem betreffenden Gegenstand sehen, wird festgestellt. Zuerst ist der

Baum für euch nur wie jeder andere Baum. Dann aber werdet ihr Einzelheiten sehen. Der Stamm hat an der rechten Seite einen Auswuchs. Die Form der Krone ist nicht ganz rund, sondern an einer Stelle ausgebuchtet; die Krone hat eine Stelle, durch die man hindurchsehen kann (also wohl ein vertrockneter Ast). Wir erkennen weiter die besondere Beschaffenheit der Äste, den abgebrochenen Ast, der aus der Krone herunterhängt. Der Jungenschaftsführer geht nun immer mehr in die Einzelheiten: Das Laub ist an der rechten Seite dichter als an der linken. Links reicht das Laub aber fast bis auf den Boden usw.

Dort am Waldrand liegt ein Haus, das für uns zunächst nur ein Haus wie andere Häuser ist. Wir wollen aber mehr sehen: Es steht etwas schräg zu uns. Wir erkennen die Fenster, die Türen, das Dach, den Schornstein, den Gartenzaun usw. Bei genauester Betrachtung fällt uns dann immer noch mehr auf: die Anzahl der Fenster; beim mittleren Fenster im zweiten Stock steht der rechte Flügel auf; das rechte Fenster im Erdgeschoß hat keine Gardinen; über der Eingangstür ist ein dunkler Fleck, das kann eine Tafel sein, kann aber auch eine Stelle sein, an der der Putz abgebröckelt ist. Der Gartenzaun ist nicht ganz vollständig, drei Latten fehlen. Im Garten selbst stehen wieviel Bäume? usw. usw.

Dort hinten seht ihr eine Brücke über den Fischbach. Die Brücke ist aus Holz gebaut; in der Mitte stützt sie ein Steinpfeiler; das Geländer besteht aus einem Balken, der auf vier Pfosten ruht. Vor der Brücke steht eine Warntafel; das eine Stück des rechten Geländers glänzt ganz hell, es handelt sich also anscheinend um einen neuen Stamm (Ausbesserung des Geländers) usw.

Diese Beispiele zeigen euch, was ihr sehen und wie ihr diese Schulung anfangen sollt. Es muß dahin kommen, daß wir die Dinge nicht mehr nur als Umriß oder Gesamtbild sehen, so wie wir es jetzt noch gewohnt sind, sondern jedes Ding muß uns seine Einzelheiten und Besonderheiten preisgeben. Wir tasten jeden Baum, jeden Strauch und jedes Haus mit unseren Augen ab. Je öfter wir das üben, um so mehr werden wir sehen. Im flotten Wettbewerb entdeckt einer immer mehr als der andere. Das ist die erste Stunde der Schulung.

Das Bild der Natur

Wir gehen weiter zum Bild der Natur. Dieses Bild der Natur müßt ihr euch einprägen. Es muß euch so vertraut werden, daß euch sofort etwas auffällt, was nicht in den Rahmen der Natur paßt. Wir haben das schöne Wort „unnatürlich"; so solltet ihr alles Fremde, künstlich Aufgebaute sofort erkennen. Ein Leitungsmast der Überlandleitung gehört nicht in die Natur; er ist künstliches, menschliches Werk und muß euch sofort ins Auge fallen. Die regelmäßigen Formen des aufgeschichteten Holzstoßes dort drüben am Waldrand müßt ihr sofort erkennen. Dort stehen Heuhaufen; hier unten im Grund liegt ein Pflug; jenseits der Hecke steht ein Leiterwagen; drüben am Horizont leuchtet durch das Grün des Waldes das rote Ziegeldach der Försterei.

Was ist wichtig?

Wenn ihr so das Bild der Natur wieder richtig sehen könnt und alles erkennt, so geht ihr an die nächste Aufgabe: in dem vor euch liegenden Gelände sofort das für euch Wichtige zu sehen. Wichtig sind Wege, Waldecken, Einteilung der Felder, dort die Hecke, links unten im Grund der Sumpf, den wir umgehen müssen usw. Und im stillen sucht ihr euch schon durch dieses Gelände den Weg zum jenseitigen Waldrand, den ihr vielleicht wenig später als Spähtrupp gehen müßt. Zur gleichen Zeit werdet ihr euch fragen, welches Gelände wohl der Gegner benutzen wird, um an eure Höhe heranzukommen.

Links im Grund ist der Sumpf, da kann er nicht kommen; geradeaus ist offenes Gelände; rechts aber sind Geländewellen, Hecken und Buschgruppen, da springt auch die Waldecke herein. Von dort her kann euch also Gefahr drohen.

All das, was ihr bisher geübt habt, vereinigt ihr nun für euer Spiel: Ihr seht drüben am Waldrand einen dunklen Fleck. Das ist unnatürlich und also verdächtig! Hatte nicht die Gegenpartei dunkle Jungenschaftsjacken an? Der dunkle Fleck dort drüben bewegt sich und verschwindet dann im Grund. Ob das ein Späher war? Rechts hinten auf dem Sandabhang bemerkt ihr einen dunklen Punkt. Sollte auf diesem Sandabhang ein Busch wachsen? Das ist kaum zu glauben. Viel eher kann es sein, daß sich dort ein ungeschickter Späher der Gegenpartei verbergen will. Nun, ihr habt ihn doch wohl gleich bemerkt!

An dem Heuhaufen dort hinten seht ihr links dicht über der Erde einen Auswuchs. Mit einemmal ist er weg. Jetzt ist er plötzlich rechts da. Hinter dem Heuhaufen steckt ein Späher! Unten im Grund seht ihr das Kartoffelfeld. Dunkelgrün wuchert dort das Kraut; da ist aber doch ein brauner Schimmer drin! Ein Fleck, im Umriß einer Menschengestalt! Das ist unnatürlich, das ist auch ein Späher!

Im Liegen beobachten

Bisher habt ihr auf der Anhöhe gestanden und gesessen, nun legt euch erst einmal ins Gras, so daß eure Nase in den Grashalmen steckt und ihr mit den Augen geradeso durchblinzeln könnt. Seht ihr auch jetzt noch all das? Eure Lage gibt euch jetzt ein ganz anderes Bild. Und doch müßt ihr auch im Liegen mit euren Augen alles erkennen, alles erfassen, was wichtig ist.

Schatten

Als letzten Punkt: achtet auch auf scharfe Schatten. Oft verrät der Schatten mehr, als der Gegenstand selbst. Ein scharfer, rechteckiger Schlagschatten weist auf ein Zelt hin, das dort aufgebaut ist. Hinter dem Schatten des Heuhaufens seht ihr einen langgestreckten, schmalen Schatten. Das ist ein Späher, der hinter dem Heuhaufen steht, aber übersehen hat, daß sich sein Schatten mit dem Schatten des Heuhaufens nicht deckt.

Bewegliche Ziele

Wenn wir das alles können, gehen wir dazu über, Bewegungen festzustellen. „Zwischen dem Haus im Wiesengrund und zwischen der Waldspitze dort hinten bewegt sich etwas. Wer sieht es? Wer kann sagen, was es ist?" Hier ist der erste Teil der Schulung schon von Nutzen: Das Bild des Geländes hat sich den Augen eingeprägt, schneller schon fallen Veränderungen auf: Dort an dem Baum hinten, richtig, erst war der dunkle Fleck vor dem Baum, jetzt ist er dahinter. Diese Bewegung fällt auf. Es ist ein Wagen, der dort auf dem Wege fährt. Drüben auf der einzuschauenden Waldlichtung bewegt sich etwas. Ein Rudel Rehe ist auf die Lichtung getreten. Wieviel sind es?

Damit sind wir schon bei der nächsten Aufgabe. Übt euch im schnellen Erkennen alles Wesentlichen und im schnellen Erfassen und Beurteilen des Gesehenen. Ein Krähenschwarm fliegt dort auf. Wieviel mögen es sein? Durch jene Öffnung in der Hecke seht ihr eine Reihe Jungen laufen. Wieviel sind es? Die Zahl wird für eure Meldung wichtig sein.

Laßt eure Augen immer wieder Ziele in verschiedenen Entfernungen fassen. Das Auge lernt, sich schnell umzustellen. Unterscheidet Farben. Am schönsten ist es, wenn ihr an einem Herbsttag über das weite Land seht. Die vielen bunten Schattierungen der Wälder und der Felder bieten hier viel Möglichkeiten, auch euren Farbensinn zu schulen.

Zielansprache

Es kann nun aber sein, daß nur einer von euch etwas gesehen hat, die andern aber nicht. Ihnen muß das Ziel nun „gezeigt" werden.

Dabei genügt es nicht zu sagen: „Dort hinten an dem Busch, da liegt doch einer"; denn es gibt „da hinten" viele Büsche und auch unten im Grund gibt es welche, und rechts und links; ihr müßt also den Busch genau bezeichnen. Oder ihr habt den Späher auf dunklem Ackerfelde entdeckt, weil er so unvorsichtig war, seine weißen, leuchtenden Hände nicht zu verbergen. Nun müßt ihr die anderen Jungen, die ihn nicht entdeckt haben, mit den Augen zu ihm hinführen, damit auch sie ihn sehen. Es genügt nicht zu sagen: „Dort hinten auf dem Acker liegt einer." Da würden die anderen Jungen lange Zeit suchen und ihn doch nicht finden.

Man nennt dieses genaue Bezeichnen „Zielansprache". Man spricht das Ziel (den „blauen" Späher) an, d. h. man führt den, der ihn nicht gesehen hat, mit den Augen zu ihm hin.

Wie erfolgt die Zielansprache

Führt euren Kameraden über auffällige Geländepunkte („Zwischenziele") zu dem Ziel hin. Z. B.: „Geradeaus im Grund ein großer und ein kleiner Busch dicht nebeneinander. Über dem großen Busch auf dem ansteigenden Hang ein dunkles Feld. Unmittelbar links an der linken oberen Ecke dieses Feldes liegt der Späher!" In jedem Gelände könnt

ihr solche auffälligen Punkte finden, farbige Flecke und dergleichen mehr. Ihr müßt nur eine gute Verbindung zwischen ihnen herstellen.

Ihr braucht dabei aber nicht immer von eurem eigenen Standort auszugehen, ihr könnt auch folgendermaßen vorgehen: „Am Horizont ein Wald. In der Mitte des Waldes eine Erhöhung. Genau unter dieser Erhöhung ein einzelstehender Laubbaum. Am Fuße dieses Baumes ein Späher." Es kommt also bei den Beschreibungen nur darauf an, daß sie genau und deutlich genug sind und daß die anderen die von euch angegebenen auffälligen Punkte und Zwischenziele ohne Schwierigkeiten und ohne Irrtum erkennen können.

Einige Winke

Unsere Augen sind bei der Arbeit in der Schule, am Schreibtisch, an der Werkbank durch das Nahsehen überanstrengt worden. Wenn wir draußen sind in Feld und Wald, dann lassen wir sie in die Weite schweifen bis ganz weit hinten an den Horizont. Das läßt bei dauernder Übung langsam aber sicher die Einseitigkeit der Augenbelastung ausgleichen.

Manchmal kann man nur schwer feststellen, ob sich dort hinten wirklich etwas bewegt hat. Dann greift man zu folgendem Hilfsmittel:

Man liegt bewegungslos still und steckt vor sich in die Erde einen kleinen Zweig genau in Richtung auf den Punkt, an dem man eine Bewegung wahrzunehmen glaubt. Nach kurzer Zeit blickt man wieder über diesen kleinen Zweig dorthin. Hat sich nun der fragliche Punkt verschoben, so wissen wir, daß dort hinten ein feindlicher Späher auf uns zugeschlichen kommt.

Könnt ihr in der Dämmerung einen Gegenstand nicht mehr genau erkennen, so schaut in die Umgebung und versucht nun, an dem Umriß des Gegenstandes festzustellen, um was es sich handelt. Die Umrisse verraten oft den Gegenstand selbst: Man kann an ihnen leichter Bewegungen feststellen und daraus seine Schlüsse ziehen.

Sind eure Augen vom langen, starren Beobachten ermüdet, so müssen sie ausruhen. Schaut deshalb auf gleichmäßige, ruhige Flächen, am besten auf grüne Wiesen. Nach kurzer Zeit werden dann eure Augen zu neuem scharfen Beobachten ausgeruht sein.

Blickt überhaupt beim scharfen Beobachten eines Punktes einmal kurz weg. Ihr seht dann nachher wieder besser und schärfer.

Schlüsse ziehen

Jetzt kommen wir zu einem wirklich spannenden Teil unserer Schulung: Es kommt darauf an, das, was wir gesehen und gehört haben, richtig zu beurteilen. Wir müssen daraus die richtigen Schlüsse ziehen können.

Seht ihr z. B. dort hinten in dem Kornfeld einen Wagen fahren, so könnt ihr mit Sicherheit annehmen, daß durch dieses Kornfeld ein Weg läuft. Führen hüben und drüben ausgefahrene Wege an einen Fluß, so wird sich dort wahrscheinlich eine Furt befinden. Aus der Schnelligkeit einer Staubwolke auf der Straße könnt ihr folgern, ob es sich um eine marschierende Abteilung, einen Wagen oder ein Auto handelt. Hört ihr auf dem Marsch durch den Wald fernes Hundegebell, so weist das auf eine menschliche Siedlung hin.

Noch ein Beispiel: Ihr steht als Feldposten am Waldrand. Vor euch liegt ein kleines Waldstück mit Unterholz. Plötzlich springt ein Rudel Rehe aus diesem Waldstück über das freie Feld in den Wald hinein. Sollte es nicht durch einen gegnerischen Stoßtrupp aufgeschreckt sein? Links von euch befindet sich eine Eichenschonung. Plötzlich hört ihr dort das lärmende Kreischen des Eichelhähers, das aufgeregte Krächzen eines Krähenschwarmes. Es gibt eigentlich nur zwei Gründe hierfür: In der Eichenschonung ist ein Fuchs oder — ein Mensch. Und wenn das letzte zutrifft — kann das nicht ein „blauer" Späher sein?

So müßt ihr lernen, das Gehörte und Gesehene zu beurteilen und eure Schlüsse daraus zu ziehen. Das wird euch beim Zurechtfinden im Gelände und vor allem bei Geländespielen von Nutzen sein.

Beachtet hierfür auch den Abschnitt „Spurenlesen" auf Seite 280!

Hören

Mit dem Hören ist es genau so wie mit dem Sehen. Der Mensch ist an viel Geräusch gewöhnt und unterscheidet im allgemeinen nur noch besonders starke oder besonders eigentümliche Geräusche. Ihr könnt das

leicht feststellen. Wenn ihr morgens durch eine Stadt geht, wird euch der Vogelgesang gar nicht auffallen. Ihr hört ihn einfach nicht mehr, weil er ein anderes Geräuschbild hat als die euch gewohnten Geräusche. Kraftwagen, Straßenbahnen, Dröhnen von Bauarbeiten, das hört ihr. Aber die anderen Geräusche der Natur, die auch in einer Stadt vorhanden sind, werden übertönt oder fallen euch selbst bei gleicher Lautstärke nicht mehr auf. Es ist traurig, wenn wir daran denken, daß der Städter in der Hast seiner Zeit z. B. den Vogelgesang eigentlich nur noch draußen in den Wäldern vernimmt.

Das Ohr als Helfer

Das Ohr ist für uns Menschen eine notwendige Ergänzung unserer anderen Sinne. Das erscheint uns selbstverständlich für die Zeit, in der wir nicht sehen können, d. h. nachts. Nachts können wir nur noch dunkle Umrisse aller Dinge erkennen, Einzelheiten nur noch in unmittelbarer Nähe (die bekannte „Hand vor den Augen") und Lichtschein. Dann springt das Gehör in die Bresche. Der Lärm des Tages ist verstummt, und in der Stille der dunklen Nacht hören wir wieder einzelne Geräusche.

Aber auch am Tage ist das Ohr für uns wichtig. Wir hören, was wir nicht sehen können: durch eine Wand hindurch, aus einer für das Auge nicht einzusehenden Kiesgrube, aus dem Wald heraus usw.

Wenn wir das Ohr gut schulen, so werden wir in ihm auch für den Tag einen zuverlässigen Helfer entdecken. Das Ohr hat die Möglichkeit, verschiedenartige Geräusche auseinanderzuhalten, die genaue Richtung, aus der das Geräusch kommt, bis auf winzige Fehler zu bestimmen und sich auf ganz bestimmte Geräusche einzustellen. Ihr kennt das alle aus den Erzählungen der Frontsoldaten. Jeder von ihnen unterschied mit dem Ohr das verschiedenartige Surren der feindlichen und der eigenen Flugzeuge. Jeder von ihnen erkannte am Geräusch die Größe und Flugbahn der Geschosse, und jeder hörte auch im tiefsten Schlaf bestimmte Geräusche. Der Funker, den ein Feuerüberfall schwerer Granaten nicht aus dem Schlaf wecken konnte, wurde sofort geweckt durch das leise Ticken seines Apparates. Obergebietsführer Stellrecht sagte das einmal ganz klar in seinem Werk „Die Wehrerziehung der deutschen Jugend":

„Das schlafende Tier hat gar nicht den berühmten leichten Schlaf. Es schläft so tief und so gut wie der Mensch. Aber es ist auf bestimmte Geräusche eingestellt, wie z. B. auf das leise Herannahen eines Raubtieres. Genau so läßt sich das menschliche Ohr auf das Geräuschbild eines heranschleichenden Gegners einstellen, so daß es unter allen anderen Geräuschen sofort wahrgenommen wird und wenn es auch noch so gering auftritt."

So wollen wir auch unser Ohr schulen. Es kommt darauf an, Geräusche zu hören, diese Geräusche zu zergliedern und nach ihrer Ursache festzustellen, die Richtung, aus der sie kommen, zu erkennen und aus allem dann die Schlüsse zu ziehen.

Was hören wir?

Die Jungenschaft steht wieder auf einer Anhöhe. Der Jungenschaftsführer fragt: Hört ihr etwas und was hört ihr? Im ersten Augenblick wird jeder sagen, er höre nichts besonderes. Dann aber gewöhnt sich das Ohr langsam an die Umgebung, und wir stellen Geräusche fest. Da ist ein dumpfes Geräusch, so ein Rollen; da ist ein helles Geräusch, ein ununterbrochenes Pfeifen; da ist ein tiefes Geräusch, unterbrochen, ein Klopfen usw. (Diese Übung wollen wir ruhig auch einmal in einer Stadt vornehmen und am Tage, ebenso wie in der Dämmerung.) Wenn wir so unsere Ohren gewöhnt haben, Geräusche zu hören, beginnen wir nun mit dem Zergliedern. Da ist dieses dunkle Geräusch, dieses Rollen. Das kommt sicher von einem Zug, der dort hinter jenem Wald fährt. Das helle, ununterbrochene Pfeifen ist ein Vogel, der da unten im Grund singt. Das tiefe Klopfen schließlich, das von links aus dem Wald herausdringt, deutet auf einen Holzfäller.

Erkennen der Geräuschquellen

Ihr werdet feststellen, daß die Natur voller Geräusche ist: Hundebellen, Schüsse, Kirchenglockengeläut, Rufe, Vogelschreie und vieles anderes mehr. Wir wollen das Auseinanderhalten und Erkennen bestimmter Geräusche üben. Am Schlusse dieses Abschnittes findet ihr noch einige Schulungsspiele. Nur soviel sei gesagt: Ihr könnt im Zimmer oder auch im Freien das Erkennen von Geräuschen üben.

Einem Teil der Jungenschaft werden die Augen verbunden, der andere Teil erzeugt mit allerlei Gegenständen Geräusche. Eisen gegen Eisen schlagen, Holz gegen Holz, Eisen gegen Holz, klatschen, stampfen, klappern, flüstern usw. Besonders üben müßt ihr das Erkennen von Geräuschen, die beim Geländespiel auftreten. Übt das praktisch:

Was für ein Geräusch macht der Späher, wenn er durch Unterholz schleicht? Kennt ihr das feine Knacken, das plötzliche Zurückschlagen des zurückgebogenen Astes? Welches Geräusch macht eine marschierende Abteilung im Gleichschritt, ohne Schritt, auf Pflastersteinen, auf festem Boden, im Sand usw.

Prägt euch vor allem genauestens folgende Geräuscharten ein: Kochgeschirr-Klappern, marschierende Kolonne, Räderrollen, Einschlagen von Pfosten, Geräusch von Spaten und Hacke (Schanzen) und Motorengeräusch (Kraftrad, Kraftwagen, Flugzeug).

Wie weit entfernt?

Weiter wollen wir uns noch bemühen — wenn es auch sehr schwer ist —, die Entfernung von Geräuschen zu schätzen. Das brauchen und sollen wir nun nicht nach der Meterzahl messen. Es genügt, wenn wir feststellen können, ob dies oder das Geräusch weit entfernt oder nahe gewesen ist. Das kommt viel auch auf die Art der Geräusche an, und andererseits können wir auch aus der Art der Geräusche auf die Entfernung schließen. Wir beginnen bei diesen Übungen mit dem einfachsten: „Rufe aus voller Lunge"

in verschiedenen Entfernungen, danach sprechen und flüstern, dann klatschen und pfeifen, ein Kochgeschirr fällt auf den Boden, ein Schlüsselbund klappert, ein Ast wird geknickt usw. Wir machen das auf die verschiedensten Entfernungen und stellen fest, wie verschieden nun diese Geräusche klingen. Auch damit schulen wir unser Ohr und kommen langsam dazu festzustellen, dieser Ruf ist weit entfernt und dieses Astknacken war dicht in der Nähe.

Richtungshören

Es muß euer Ehrgeiz sein, das alles zu hören, richtig auseinanderzuhalten und schließlich auch die Richtung festzustellen. Wir kommen jetzt also zum Richtungshören:

Geübte Ohren können die Richtung, aus der ein Geräusch kommt, mit fast untrüglicher Genauigkeit feststellen. Das wollen auch wir üben. Wir beginnen damit draußen im Gelände:

Die Jungenschaft stellt sich in einem großen Kreis auf, jeweils ein Junge befindet sich in der Mitte, ihm werden die Augen verbunden. Nun ruft immer abwechselnd aus ganz verschiedenen Richtungen einer aus dem Kreis dem Jungen in der Mitte etwas zu oder klopft auf das Kochgeschirr, stampft auf den Boden usw. Der Junge in der Mitte hat nun genau die Richtung zu zeigen, aus der das Geräusch kommt. So kommt jeder Junge der Jungenschaft einmal dran. Danach wollen wir auch Geräusche nach beweglichen Quellen feststellen:

Wieder werden einem Pimpf die Augen verbunden. Um ihn herum läuft ein anderer Pimpf und pfeift dabei oder erzeugt andere Geräusche. Der Pimpf in der Mitte muß nun wieder diese Geräusche nach der Richtung feststellen, d. h. er muß mit seinem Arm das Weitergehen des Geräusches anzeigen.

Übt das recht oft draußen. Ihr habt ja so oft Gelegenheit dazu: Marschrast, Mittagspausen usw.

Geruchssinn

Wir wollen kurz erwähnen, daß auch unsere Nase noch andere Aufgaben zu erfüllen hat, als uns nur immer einen tüchtigen Schnupfen zu schenken. Der Geruchssinn hat bei den Indianern z. B. eine große Bedeutung gehabt. Auch dieses Organ ist bei uns abgestumpft und erfüllt nicht mehr alle Aufgaben. Selbst in der Stadt mit den starken Geruchsausströmungen der Städtischen Werke, der Kraftwagen usw. wird uns durch die dauernde Gewöhnung daran kaum ein einzelner Geruch bewußt.

Auch hier wollen wir einmal daran denken, draußen in der freien Natur unsere Nase zu erproben. Der würzige Duft der Kiefern- und Tannenschonung, der Geruch vermodernden Laubes, frisch aufgeworfener Ackerscholle, von Wiesen und Feldern – jeder für sich ist eigenartig und bei einiger Übung zu unterscheiden. Einen Geruch aber wollen wir uns wirklich einprägen: den brenzlichen Geruch von Feuer. Wenn der Wind gut steht, kann man ein offenes Feuer, lange bevor man zum Feuerplatz kommt, wahrnehmen.

Schulungsspiele

A. Sehen

1. Die Jungenschaft sitzt auf einem Berg. Ein Baum, ein Haus, eine Brücke werden bestimmt. Ein Junge beginnt und schildert in großen Umrissen, der nächste Pimpf wird schon einige Einzelheiten erzählen und die anderen immer mehr. So wird der Wetteifer angespornt.

2. Nun sind wir einen ganzen Tag gewandert. Wißt ihr noch, an wieviel Ortschaften wir vorüber kamen? Über wieviel Brücken gingen wir? Wie sah der Brunnen aus, an dem wir tranken? usw.

3. Im Gelände sind einige Jungen versteckt. Nach vorher vereinbarten Pfeifsignalen führen sie bestimmte Bewegungen aus und geben sich dadurch zu erkennen. (Diese Bewegungen müssen vorher genau festgelegt sein. Z. B.: Ein kurzer Pfiff heißt: Hinlegen. Zwei kurze Pfiffe: Aufstehen. Drei kurze Pfiffe: Knien. Ein langer Pfiff: Mit Taschentuch winken usw.) Die Beobachter stehen nicht immer, sondern spähen auch im Knien und im Liegen ins Vorgelände mit den darin versteckten Jungen; sie machen auch einmal einen Sprung und versuchen auch dabei die erkannten Gegner im Auge zu behalten. Gleiche Übungen bei trübem Wetter und in der Dämmerung schließen sich an.

Zuletzt verstecken sich die Jungen vollständig, sie tarnen sich. Jetzt müssen die spähenden Jungen sie finden, ohne daß ihnen gesagt wird, wo sie versteckt sind, und ohne daß sie durch Bewegungen der Ziele deren Stellung von vornherein zu erkennen vermögen. Nunmehr müssen sie also mit größter Sorgfalt das Gelände absuchen. Sie tasten mit den Augen das Vorgelände ab; jede Unregelmäßigkeit, die ihnen auffällt, untersuchen sie schärfer. Dort rechts ist ein kleiner heller Fleck zu sehen (Fritz hat nämlich vergessen, sein Gesicht ins Gras zu drücken, und nun leuchtet es über weite Entfernungen und ist sofort zu entdecken). Halt, da links neben dem kleinen Busch hat sich eben etwas bewegt! Wahrscheinlich war Franz — der dort liegt — von einer Mücke geplagt worden und wollte sie verjagen. Er weiß offenbar immer noch nicht, wie weit man diese Bewegung sehen kann, weil man ja Bewegungen sehr leicht erkennt. Und — der Busch selbst bewegt sich ebenfalls, da liegt also noch einer dahinter, der die Zweige des Busches bewegte, als er sich eine andere Stellung wählte, und eben durch diese Bewegung des Busches unsere Augen auf sich lenkte. Alles Auffällige, alles Unwahrscheinliche (z. B. ein Kiefernbüschel im Kartoffelfeld) und jede Bewegung muß also sofort erkannt werden.

4. Sechs Pimpfe verstecken sich im Gelände. Der Rest der Jungenschaft steht auf einer Anhöhe und hat die Aufgabe, diese Pimpfe zu entdecken und ihren Standort genau zu beschreiben. Jeder Pimpf arbeitet für sich und schreibt seine Ergebnisse auf ein Blatt Papier. Die Angaben werden dann gleich an Ort und Stelle besprochen.

5. Sucht euch ein Gelände, das von kleinen Rinnsalen durchschnitten ist, das Geländefalten aufweist und mit Büschen bewachsen ist. Ein Teil der Jungen geht einige hundert Meter ins Gelände hinein und soll nun die zurückgebliebenen beschleichen. Gut ist es, wenn die Anschleichenden Erkennungszeichen tragen. (Fertigt euch für solche Übungen kleine Pappscheiben mit Nummern an, die sich die Anschleichenden am Kopf befestigen.) Nun sollen die Zurückgebliebenen aufpassen, wen von den Anschleichenden sie zuerst sehen. Jeder Anschleichende wird, wenn er bemerkt worden ist, mit seiner Nummer angerufen und muß wieder zurück und von vorn beginnen. Hier kommt es darauf an, jede Bewegung festzuhalten, die das ruhige Bild des Geländes stört. Die Bewegung verrät das lebende Wesen.

B. Hören

1. Die Jungenschaft teilt sich. Ein Teil wird in einer Entfernung von etwa 100—200 m — jedenfalls unsichtbar für die bleibende Abteilung — im Umkreis aufgestellt. Nach genauem Plan verursachen diese Jungen vorher festgelegte Geräusche (mit Stock gegen Baum schlagen, husten, auf gepflasterter Straße gehen und laufen, lautes Sprechen, Metall gegen Metall schlagen usw.). Die in der Mitte befindlichen Pimpfe müssen die Geräusche, die immer wieder aus verschiedenen Richtungen kommen, erkennen und die Richtung angeben. Die Parteien wechseln dann.

2. Ein Pimpf steht mit verbundenen Augen im weiten Kreis seiner Kameraden. Er hat eine Anzahl von leichten Bällen bei sich. Abwechselnd ruft nun jeweils ein Pimpf dem in der Mitte etwas zu. Dieser muß die Richtung des Geräusches erkennen und den Rufer mit einem Ball abwerfen. Wer getroffen ist, muß den Pimpf in der Mitte ablösen.

3. In der Dämmerung wird die eine Hälfte der Jungenschaft an einem durch ein kleines Waldstück führenden Weg aufgestellt. Die Abstände von Pimpf zu Pimpf betragen etwa 20 m. Die andere Hälfte der Jungenschaft verteilt sich ebenfalls auf die ganze Breite etwa 200—300 m vor diesem Weg. Diese Pimpfe haben nun die Aufgabe, durch die Postenkette durchzuschleichen. Die Posten haben die Aufgabe, die Annäherung der Gegner an den Geräuschen zu erkennen und ein Durchschleichen zu verhindern. Es können im Anfang auch immer zwei Pimpfe zusammen als Posten aufgestellt werden. Glaubt nun ein Posten, einen anschleichenden Gegner gehört zu haben, so muß er auf diesen zugehen und seinen Namen feststellen. Der entdeckte Pimpf ist gefangen oder muß wieder zurück und von vorn anfangen. Die Parteien wechseln dann.

Bemerkung zu den Schulungsspielen

Wir wollen diese Schulungsspiele ruhig auch einmal als Wettbewerb spielen. Im Lager, beim Elterntag und auf Fahrt lassen sich noch viele Abarten der obengenannten Beispiele finden, die wir alle in den Dienst stellen wollen: zur Schulung unserer Sinne.

Zurechtfinden im Gelände

Jeder tüchtige Junge muß sich „zurechtfinden“ (orientieren) können, ganz gleich, wo er sich befindet. Wenn ihr draußen im Gelände seid, so wird das Zurechtfinden besonders wichtig. Es wird jedem von euch einmal zustoßen, daß er in einem unbekannten Gelände ist und nicht mehr weiß, welche Richtung er einschlagen soll. Das vor allem dann, wenn das Gelände keinerlei besondere Merkmale für das Zurechtfinden aufweist. Wir brauchen nur an die Erzählungen der Frontsoldaten zu denken, die im weg- und richtungslosen Gelände, in der Wüste der Granattrichter und vielfältig verflochtenen Gräben den Weg zu den Meldestellen finden mußten. Wir brauchen nur an Gegenden zu denken, wie die Lüneburger Heide, ausgedehnte Waldgebiete usw. Hier zeigt uns kein Dorf, kein Wegweiser einen Anhaltspunkt für das Finden unseres Weges.

Aus diesen Gründen ist es wichtig, daß ihr alle die Fähigkeit erwerbt, euch mit den natürlichen und künstlichen Hilfsmitteln zurechtzufinden.

Unsere Vorfahren und die Waldläufer in den riesigen Wäldern Nordamerikas hatten einen sicheren Instinkt, der ihnen den richtigen Weg wies. Dieser Instinkt schlummert in uns allen, es ist gut, wenn er geweckt und geschult wird. Eine Probe hierzu:

Ihr befindet euch in einem dichten Wald, von dem ihr nur die Umrisse kennt. Ohne jedes Hilfsmittel (Karte, Kompaß usw.) sollt ihr nun den kürzesten Weg zu dem am Nordrand des Waldes gelegenen Forsthaus Uhlenhorst finden. Hier erprobt euren Instinkt, fragt euch: „Wo möchte ich hingehen?“ Nicht auf Grund vernunftsmäßiger Überlegung, sondern einem inneren Gefühl nachgehend. Wenn ihr das einige Male wiederholt, so werdet ihr erstaunt sein, wie nahe ihr dem Ziel kommt. Durch solche Übung könnt ihr mit der Zeit auch die Eigenschaft abschwächen, die fast jeder Mensch — leider — hat: im Kreis zu laufen. Eins steht jedenfalls fest:

Wenn dieser Instinkt wieder in euch geweckt ist, so werdet ihr euch nicht verirren können, und sollte dies trotzdem geschehen sein, schnell wieder Richtung und Weg finden.

Was heißt „sich zurechtfinden“?

Du sollst in jedem Augenblick deinen Standort genau feststellen und jedes Ziel sicher erreichen können.

Du kannst das, wenn dir die Himmelsrichtungen bekannt sind. Deine erste Aufgabe ist also, von deinem Standpunkt aus die Himmelsrichtungen festzustellen. Dazu genügt e i n e, die Nordrichtung. Denn „links“ von Norden liegt Westen, „rechts“ Osten und „gegenüber“ von Norden Süden, wenn man nach Norden sieht.

Zum Finden der Nordrichtung haben wir viele Hilfsmittel.

Die natürlichen Hilfsmittel

Die Gestirne

Hierzu gehören vor allem Sonne, Mond und Sterne. Die S o n n e steht um 6 Uhr — ob Sommer, ob Winter — im Osten und um 18 Uhr im Westen. Aus der nachstehenden Tabelle könnt ihr die jeweilige Himmelsrichtung feststellen, wenn ihr wißt, wie spät es ist.

Stand

	der Sonne um	des Vollmondes um
N		
NO	3°	15°
O	6°	18°
SO	9°	21°
S	12°	24°
SW	15°	3°
W	18°	6°
NW	21°	9°

Nachts nehmt ihr Mond und Sterne zu Hilfe. Die Tabelle zeigt euch, in welcher Himmelsrichtung der V o l l m o n d zu den einzelnen Zeiten in der Nacht steht. Die Älteren von euch können sich noch folgendes merken:

Der Mond geht nun jeden Tag eine knappe Stunde früher auf. Steht der Vollmond also um 24 Uhr im Süden, so steht das letzte Viertel (abnehmender Mond) erst um 6 Uhr, der Neumond (den wir ja nicht sehen) um 12 Uhr und das erste Viertel (zunehmender Mond) um 18 Uhr im Süden. Die anderen Stellungen könnt ihr euch ja selbst ableiten.

Bei z u nehmendem Mond (erstes Viertel) bildet die Mondsichel den oberen Bogen eines großen deutschen „Z", der a b nehmende Mond (letztes Viertel) bildet den ersten Bogen eines großen deutschen „A" (s. Zeichnung).

Nun zu den S t e r n e n: Jeder von euch muß den P o l a r s t e r n finden können. Ihr kennt alle das schöne Sternenbild des Großen Wagen,

des Großen Bären. Wenn ihr nun die hintere „Kastenwand" des Großen Wagens fünfmal verlängert, so kommt ihr zu dem Polarstern, einem nicht ganz so hellen Stern, der gleichzeitig der Deichselstern des Kleinen Wagens ist. Aus den Zeichnungen könnt ihr alles genau ersehen. In Richtung auf den Polarstern liegt Norden.

Noch ein Hinweis:

Landmarken (Vermessungspunkte, Stangendreiecke) könnt ihr zur Unterstützung des Zurechtfindens heranziehen. Auf dem Stein unter dem Stangendreieck ist ein Kreuz in Nord-Süd-Ost-Westrichtung eingehauen. Auf der Südseite des Steines stehen in den meisten Fällen die Buchstaben T. P. = Trigonometrischer Punkt.

Die künstlichen Hilfsmittel

Zuverlässiger finden wir uns nach den künstlichen (technischen) Hilfsmitteln zurecht.

Die Uhrzeigerregel

Wir richten unsere genau gehenden Taschenuhren mit dem kleinen Zeiger auf die Sonne. Dann halbieren wir den Winkel zwischen dem kleinen Zeiger und der „12". Das ist dann die Südrichtung. Süden liegt also vormittags vor der „12", nachmittags nach der „12".

Die Karte

Wir können die Himmelsrichtung auch nach der Karte feststellen. Unsere Landkarten sind immer nach Norden ausgerichtet, d. h. am oberen Rand der Karte ist Norden. Wenn wir uns z. B. an einer Weggabelung befinden, so suchen wir diese auf der Karte auf und legen unsere Karte so, daß die Wegelinien auf der Karte genau mit der Richtung der Wege in der Natur gleichlaufen. Dann liegt in Richtung nach dem oberen Kartenrand Norden. Von Höhen aus können wir Dörfer oder sonstige auffallende Punkte zum Zurechtfinden benutzen, wobei die Richtungen Standort zum Dorf I und Standort zum Dorf II in der Natur und auf der Karte gleichlaufen müssen.

Der Kompaß

Jeder von euch muß mit einem Kompaß umgehen können. Jeder gute Kompaß m u ß besitzen:

1. eine genaue Windrose,
2. eine Vorrichtung, die das Feststellen der Nadel erlaubt,
3. die Mißweisungsmarke (s. u.).

Gebrauch des Kompasses

Haltet den Kompaß waagerecht! Sorgt dafür, daß möglichst keine Eisenteile in der Nähe sind (Spaten, Kochgeschirr usw.), weil diese die Nadel ablenken. Laßt die Nadel ausschwingen. Dann zeigt die blau angestrichene Spitze des freischwebenden Kompaßpfeiles immer nach Norden. Hier ist noch folgendes zu bemerken:

Der magnetische und der geographische Nordpol fallen nicht genau zusammen. Diese Abweichung ist als sogenannte M i ß w e i s u n g auf jedem guten Kompaß vermerkt. Sie schwankt in Deutschland zwischen 7 und 15° und ist auf dem Kompaß von dem N (Norden) nach dem W (Westen) zu als kleiner Pfeil oder Strich gekennzeichnet. Auf diesen Punkt müßt ihr die Nadel einspielen lassen, dann liegt Norden in Richtung des Buchstaben N.

Merkregeln für den Geländemarsch ohne Karte

1. Vor Abmarsch müßt ihr euch nach einer Karte möglichst genau den M a r s c h w e g (vor allem Richtungsänderungen, Wegkreuzungen, ungefähre Entfernungen) einprägen. Wenn es irgend geht, fertigt eine W e g e s k i z z e an (s. S. 201). Legt die H i m m e l s r i c h t u n g fest, in der das Ziel liegt.

2. Beim Marsch müßt ihr die eingeschlagene Richtung dauernd prüfen (in kurzen Abständen Himmelsrichtung feststellen). Wählt euch R i c h t u n g s p u n k t e (einzelstehende Bäume, Kirchtürme, entfernte Wald-

spitzen usw.). Beim Verschwinden dieser Punkte merkt euch **Zwischenpunkte** (Heuhaufen, Buschgruppe usw.).

3. Berechnet den zurückgelegten Weg nach der **Zeit** (1 km auf Straßen 12 Minuten, im Gelände 15—20 Minuten).

Merkregeln für Verirrte in unbekanntem Gelände

Habt ihr euch verlaufen und könnt weder mit den natürlichen noch mit irgendwelchen technischen Hilfsmitteln die Himmelsrichtung feststellen, so merkt euch folgendes:

1. Ruhe bewahren, nicht aufgeregt hin und her laufen!
2. Genau überlegen: Wo kam ich her, wo will ich hin, wo möchte ich ganz instinktmäßig hingehen? Dann entscheiden: In diese Richtung will ich gehen!
3. Die einmal eingeschlagene Richtung stur innehalten! Nicht nach einer halben Stunde nach rechts und nach einer weiteren halben Stunde nach links abweichen!
4. Dauernd die Marschrichtung an Richtungspunkten prüfen.
5. Auf Geräusche achten, die auf Straßen oder menschliche Siedlungen hinweisen (Wagenrollen, Hundebellen, Glockenläuten usw.)! Richtung dieser Geräusche feststellen und genau darauf zugehen!
6. Trefft ihr einen Bach, so folgt ihm abwärts. Er führt bestimmt zu Straßen und Siedlungen (Wassermühle, Wehr usw.).
7. Einen gefundenen Weg weiter verfolgen. Den eingeschlagenen Weg nicht verlassen! Nicht von Straßen abweichen; nachts niemals vermeintliche Abkürzungen versuchen, auch nicht, wenn euch ein Einheimischer noch so genau den Abkürzungsweg beschreibt.

Kein Wald ist endlos! Irgendwo findet ihr bestimmt einen Weg, irgendwo seht ihr Licht oder trefft ihr Menschen. Die Grundregel noch einmal: Nicht die Ruhe verlieren! Zur Übung machen wir jetzt einige kleine

Schulungsspiele

1. Je zwei Jungen der Jungenschaft stellen mit jeweils anderen Hilfsmitteln die Himmelsrichtungen fest (Sonne, Uhr, Karte, Kompaß, Landmarken usw.).
2. Die Jungenschaft wird abwechselnd von den Jungen ohne Hilfsmittel in einer befohlenen Richtung geführt (Prüfung mit Kompaß durch den Führer).
3. Die Jungenschaft teilt sich. Jeder Trupp erhält einen Kompaß und eine Marschskizze, die nur die Richtungen und die Länge der einzuschlagenden Wege enthält. Beide Trupps erreichen auf verschiedenen Wegen das gleiche Ziel. Prüfung durch Marschmeldung mit Angabe der Zeiten, der berührten Geländepunkte usw.

Die Gruppe, die zuerst den befohlenen Punkt erreicht, hat gewonnen.

Kartenkunde

Ich brauche euch ja wohl nicht viel über Sinn und Zweck der Kartenkunde zu sagen. Jeder Pimpf muß Kartenlesen können. Schon wenn ihr eure Oster- oder Pfingstfahrt plant oder euch schon vorher das Gelände um den großen Lagerplatz ansehen wollt, zieht ihr die Karte zu Rat. Aber auch draußen im Gelände, vor allem beim Geländespiel, wird euch die Karte zum unentbehrlichen Begleiter werden. Wie wollt ihr denn auch sonst den Weg für den Spähauftrag feststellen? Wie wollt ihr eurem Jungvolkführer melden, wo das gegnerische Lager steht? Das alles könnt ihr nur auf der Karte. Darum gehört zur Grundschulung des Geländesports das Kartenlesen. Wie lernen wir nun aber Kartenlesen?

Das Bild der Landschaft in der Karte

Die Jungenschaft ist auf einen Burgturm oder Aussichtsturm gestiegen, von wo aus alle Pimpfe einen weiten Blick ins Land hinaus haben.

„Wir beginnen heute mit der Kartenkunde. Ihr guckt so erstaunt und findet es wohl sonderbar, daß wir jetzt hier oben Kartenkunde treiben wollen?

Ich möchte euch aber die Karte von Anfang an näher bringen, als das sonst mit einem nur ‚trockenen Unterricht' im Heim möglich ist. Ihr sollt von hier oben sehen, wie denn eigentlich das euch bekannte Bild der Landschaft auf der Karte aussieht, und wie umgekehrt die Landschaft aus der Karte heraus plastisch erscheinen kann.

Die Karte ist ‚ein Stück Papier'! Ihr wißt aber, daß die Landschaft selbst vielgestaltig ist, mit Höhen und Wäldern, mit Bäumen und Straßen, mit Gewässern und mit Häusern.

Nun blickt einmal hinunter ins Tal! Schon von diesem Burgturm aus erscheint das Land ‚ebener', als es in Wirklichkeit ist!

Wir wollen mal einige Einzelheiten betrachten. Das Gehöft, das an der Straße nach Sauna liegt, ist viel kleiner geworden, wir sehen das Dach der großen Scheune von oben. Der Zaun ist beinahe zu einem Strich geworden. Das Dorf Sauna selbst ist eng zusammengerückt. Wenn ihr so mit den Augen etwas blinzelt, d. h. wenn ihr nicht genau hinseht, so erscheinen euch die einzelnen Häuser als dunkle Flecken. Wir sehen sie in der Dar‚aufsicht', also nur noch in ihren Grundrißlinien.

Das gleiche gilt von dem Wald. Wenn ihr wieder so hinblinzelt, so seht ihr nur noch einen dunkelgrünen Fleck. Die Brücke dicht am Fuße des Falkensteins ist kaum mehr von der Straße zu unterscheiden. Der Bach im Mühltal ist fast nur noch eine gewundene Linie und der Feldweg hinten bei der Mühle ein Strich.

Stünden wir nun noch ein gutes Stück höher, dann würde das Land noch ebener erscheinen, besonders aber, wenn wir senkrecht hinunterblicken könnten.

Denkt euch, wir säßen in einem Flugzeug oder wir könnten vom Burgturm aus in einem Ballon senkrecht höher und höher steigen. Das Land unter uns schrumpfte immer mehr zusammen. Ihr sähet weit mehr, aber alles würde viel, viel kleiner in euren Augen. Dörfer würden zu einer Häufung von Punkten (das sind die Häuser), Straßen und Bahnen zu ganz feinen Linien."

„Das wäre dann ja genau so wie auf der Karte!" wirft Hans ein.

„Richtig! Nun stellt euch das Bild, das ihr aus dieser großen Höhe sehen würdet, durch eine Kamera aufgenommen vor, und ihr habt tatsächlich eine Karte! Genau so wird das Land, die Landschaft zur Karte. Ihr werdet jetzt Verständnis dafür haben, was man alles aus einer Karte herauslesen kann, und wie man sie deuten muß.

Die Karte ist euch nun hoffentlich nicht mehr ein totes Stück Papier, sondern die genaue Nachbildung der Natur, gewissermaßen ihr Grundrißbild in verkleinertem Maßstab."

Maßstab und Verkleinerung

„Was heißt denn eigentlich Maßstab?" möchte Fritz wissen.

„Der Maßstab ist nichts anderes als das Verhältnis der auf der Karte nachgebildeten zur wirklichen Natur. Wir drücken ihn durch einen Bruch aus und sagen beispielsweise: Maßstab 1 : 100 000. 1 cm auf der Karte entspricht also 100 000 cm in der Natur = 1000 m = 1 km. Wir sprechen demzufolge von der 1-cm-Karte, wenn wir die Karte im Maßstab 1 : 100 000 meinen. Diese Karte heißt „die Karte des Deutschen Reiches".

Es gibt nun noch andere Karten in den verschiedensten Maßstäben. So vor allem die Karte mit dem Maßstab 1 : 25 000, das sogenannte Meßtischblatt. Wir können sie auch die 4-cm-Karte nennen, d. h. 4 cm auf der Karte sind gleich 1 km in der Natur. Dann gibt es noch Karten im Maßstab 1 : 50 000, 1 : 300 000 usw.

Wir gebrauchen in unserm Jungvolkdienst die Karten 1 : 25 000 und 1 : 100 000. Das Meßtischblatt nehmen wir für unsere Geländespiele, die Karte des Deutschen Reiches für unsere Fahrten.

So, nun wollen wir gleich noch die Kartenzeichen kennenlernen. Ihr habt ja alle Bleistifte und die kleinen Hefte bei euch, in die wir unsere Aufzeichnungen eintragen."

Die Kartenzeiche .

Wir beginnen also mit den Kartenzeichen. Es ist ungeheuer viel, was aus der Natur auf einem solchen kleinen Stück Papier untergebracht werden muß. Ein Blick auf den Kartenausschnitt zeigt euch das. Da nun nicht alle Gegenstände in ihrer bildmäßigen Darstellung in die Karte aufgenommen werden können (das würde zu viel Raum kosten und die Karte unübersichtlich machen), haben die Kartenzeichner bestimmte Zeichen für alle vorkommenden Gegenstände erfunden, die ihr allmählich kennenlernen müßt.

Nachdem der Jungenschaftsführer so die Einführung in die Kartenkunde gegeben hat, wird er im Heim mit den Jungen die Kartenzeichen durchgehen. Dazu dient am besten eine Tafel, an der er die Kartenzeichen vorzeichnet. Die Jungen suchen sie dann auf der Karte auf. Er beginnt mit den Straßen und Eisenbahnen, geht dann zu Dörfern und zur Geländebedeckung (Wälder, Wiesen, Sumpf) über. Dann kommen all die Abkürzungen, die der Junge wissen muß. Ihr findet auf den Seiten 185 und 191 Darstellungen der einzelnen Kartenzeichen.

Wichtig ist nun aber vor allem, daß die Jungen die Kartenzeichen auch mit den Gegenständen der Natur vergleichen. Das muß sich dem Unterricht über die Kartenzeichen anschließen.

Die Jungenschaft liegt wieder auf einem Berg und beantwortet nun etwa folgende Fragen: „Was ist das für ein Weg, der unten am Fuß des Berges entlangläuft, und wie wird er in der Karte dargestellt? Wie wird der Nadelwald dort hinten gezeichnet? Zeichnet alle den Bach mit der darüber befindlichen Brücke in euer Heft usw. usw."

Die Kartenschrift

Zu den Kartenzeichen kommt die Kartenschrift, das heißt: die Beschriftung der Karte. Aus den verschiedenen Schriftgraden (größere oder

kleinere Schrift) ersehen wir die Unterschiede zwischen Städten und Dörfern, sogar zwischen großen und kleinen Dörfern.

Die Beschriftung einer Karte verläuft gleichmäßig waagerecht.

Merkt euch aber die Ausnahme: Die Beschriftung von Seen, Bächen, Kanälen und Flüssen erfolgt immer in deren Richtung mit rückwärtsliegender Schrift. Auch hin und wieder vorkommende Straßenbeschriftungen erfolgen in deren Richtungsverlauf.

Im allgemeinen sind die Gegenstände aus der Natur auf der Karte maßstabgerecht oder wenigstens annähernd maßstabgerecht gezeichnet. Das ist aber bei Flüssen, Kanälen, Straßen und Eisenbahnen nicht mehr möglich. Es ist euch sicher klar, daß hierfür Ausnahmen gemacht werden müssen; denn eine Straßenbreite von 6 m ist in einer Verkleinerung im Verhältnis 1 : 25 000 nicht einmal mehr ein feiner Strich. Er müßte etwa 0,2 mm fein sein. Das könnten wir nicht mehr erkennen.

Es ist aber beim Kartenlesen ungeheuer wichtig, daß wir die Straßen deutlich erkennen und z. B. eine Straße erster Ordnung von einem Feldweg unterscheiden können. Daher ist ohne weiteres klar, daß bei manchen Kartenzeichen von einer maßstabgerechten Eintragung abgesehen werden muß.

Die Höhendarstellung

Wir beherrschen jetzt die Kartenzeichen. Wir wissen, wie eine Straße 1. Ordnung gezeichnet wird, wie wir einen Schornstein erkennen können, was in der Kartendarstellung der Unterschied zwischen Nadelwald und Laubwald ist. Wir haben aber noch nicht darüber gesprochen, wie man aus der Karte herauslesen kann, wo ein Berg, ein Tal, eine Kuppe, eine Mulde oder eine Schlucht ist.

Die Höhendarstellung auf der 1-cm-Karte baut sich im Grunde auf die Höhendarstellung der 4-cm-Karte auf. Wir beginnen daher mit der Höhendarstellung des Meßtischblattes. Damit wir diese Dinge gleich richtig verfolgen können, habe ich euch hier Kartenlese-Tafeln*) mitgebracht. Wir schlagen die Kartenlesetafel ganz auf und haben das Musterblatt Nover vor uns. Ihr seht auf dem ganzen Blatt verteilt feine Linien laufen. Diese Linien zeigen die Höhendarstellung an.

Die Übertragung von Höhenunterschieden auf die Karte nennt der Fachmann „Verebnung". Nun paßt gut auf: Hierbei handelt es sich um das Schwierigste beim Erlernen des Kartenlesens. Ich will es euch so

*) „Kartenlese-Tafel" = Volkssport-Tafel 9/10 mit dem Meßtischblatt Nover und einem Kartenausschnitt 1 : 100 000, sowie allen Kartenzeichen. Verlag Ludwig Voggenreiter, Potsdam. Preis: Einzeln RM —,20, ab 10 Stück RM —,14, ab 100 Stück RM —,12 je Stück. Außerdem weisen wir noch auf das „Kartenlese-Heft" mit der großen Kartenbeilage als ausführliches Hilfsmittel hin (s. Anzeige auf S. 314).

Abdruck mit Genehmigung des Reichsamts für Landesaufnahme

1 : 25 000

100 0 200 400
50 100 300 500 Meter

Zeichenerklärung: (1:25000)

mehrgleisige Haupt- u. vollspurige Nebenbahn

eingleisige Haupt- u. vollspurige Nebenbahn

Vollspurige nebenbahnähnliche Kleinbahn

Schmalspurige Nebenbahn

Schmalspurige nebenbahnähnliche Kleinb.

Straßen- u. Wirtschaftsbahn

Seil- und Schwebebahn

im Bau

Kraftfahrbahnen

54 Straßen:

Reichsstraße

I A etwa 5,5 m Mindestnutzbreite mit gutem Unterbau, für Lastkraftwagen zu jeder Jahreszeit unbedingt brauchbar

I B weniger fest, etwa 4 m Mindestnutzbreite, für Lastkraftwagen nur bedingt brauchbar

II A Unterhaltener Fahrweg, für einzelne Kraftwagen zu jeder Zeit brauchbar, abgesehen von außergewöhnlichen Witterungsverhältnissen

II B Unterhaltener Fahrweg

III Feld- und Waldwege { A B

Fußweg

Höhenlinien:

Die Höhen sind in Metern über Normal-Null angegeben.

Abl.	Ablage	Kol.	Kolonie
Anl. St.	Anlegestelle	K.D.	Kulturgeschichtl. Denkm.
Bf.	Bahnhof	(M.)	Mühle weithin sichtbar
B.W.	Bahnwärter	N.D.	Naturdenkmal
Chs.	Chausseehaus	N.S.G.	Naturschutzgebiet
D.M.	Dampfmühle	Ö.M.	Ölmühle
Dom.	Domäne	Pav.	Pavillon
Ehr.Fdhf.	Ehrenfriedhof für Krieger	Sch.	Scheune
		(S.)	Schornstein weithin sichtbar
Fbr.	Fabrik	Schp.	Schuppen
H.	Hütte	St.	Stall
Hp.	Haltepunkt	S.W.	Sägewerk
Jg.Hb.	Jugendherberge	T.O.	Teerofen
K.O.	Kalkofen	Vw.	Vorwerk
Kas.	Kaserne	Wbh.	Wasserbehälter
(K.)	Kirche weithin sichtbar	Whs.	Wirtshaus
Kr.	Krug	Zgl.	Ziegelei

Reichs- oder Landesgrenze

Provinz- oder Regierungsbezirksgrenze

Kreisgrenze

Gemeindegrenze

Laubwald — Nadelwald

Mischwald — Buschwerk u. Weidenanpflanzg.

Heide u. Ödland — Sand oder Kies

Wiese (nasse Wiese) — Bruch mit Torfstich

Weingarten — Hopfenanpflanzung

Park — Baumschule

Friedhof f. Christen u. Nichtchristen

Bruchfeld (durch Bergbau unterhöhlt)

Damm

Drahtzaun

Fels

Hecke

Knick (kleiner Wall mit Hecke)

Mauer

Trockener Graben

Wall (Feldeinfriedigung)

Zaun

Denkm.	Denkmal
	Einzelgrab
Err. Block	Erratischer Block
F. W.W.	Försterei, Waldwärter
F. St.	Funkstelle
F. T.	Funkturm (über 60 m hoch)
	Grenzzeichen
	Grube, Steinbruch
Kp.	Heiligenbild, Kapelle
	Hervorragender Baum
. 113,5	Höhenpunkt
	Hünenstein, Hünengrab
120	Kilometerstein
	Kirche
Mlst.	Meilenstein
322,71	Niv. Punkt
P.	Pegel
R.	Ruine
	Bergwerk, im Betrieb u. verlassen
20.8.14.	Schlacht-, Gefechtsfeld
	Schornstein, frei u. im Haus
416,5	Trig. Punkt
T. W.	Turm, Warte
W. T.	Wasserturm
	Wassermühle
	Wegweiser
	Windmotor
	Windmühle

klar wie möglich machen, denn in unserer Jungenschaft muß das jeder wissen.

Am leichtesten machen wir uns die Höhendarstellung an zwei Beispielen klar.

1. Beispiel: Der Talkessel

Stellt euch einen Talkessel vor! Er braucht keineswegs ganz gleichmäßig zu sein. Nun denken wir uns, ein riesiger Wolkenbruch ginge auf den Talkessel nieder. Auf dem Grund des Kessels sammelt sich das Wasser, es steigt langsam höher. Nehmen wir an, es stünde vom tiefsten Punkt gerechnet 5 m hoch. Das Wasser bildet dann an den Wänden des Kessels immer in der gleichen Höhe eine (Ufer-) Linie. Diese Linie verbindet alle Punkte gleicher Höhe. Ich zeichne euch den Talkessel im Schnitt an die Tafel.

Nun steigt das Wasser wieder höher, wieder um 5 m, so daß es vom tiefsten Punkt aufwärts 10 m hoch steht. Wieder bildet das Wasser am Rand des Kessels eine Linie, die alle Punkte 10 m über dem tiefsten Punkt miteinander verbindet. Ihr habt also eine zweite Höhenlinie.

In dieser Weise lassen wir nun das Wasser des Talkessels immer um 5 m höher steigen, bis eine Linie über der anderen um den Kessel herumgeht.

Wenn wir jetzt das Wasser wieder ablassen, uns dabei die Höhenlinien erhalten denken und dann von oben in den Kessel sehen, dann haben wir den unteren Teil des Bildes vor uns.

Auf diese Weise werden die Höhenlinien im Meßtischblatt dargestellt.

2. Beispiel: Der Berg

Ganz ähnlich gewinnt man die Höhenlinie an einem Berg. Das wollen wir nun selbst praktisch durchführen. Statt des Berges, den ich euch hier nicht ins Zimmer bringen kann, nehmen wir — einige möglichst große Kartoffeln.

Ich schneide nun die Kartoffeln zunächst jeweils zur Hälfte durch, so daß jeder zweite von euch eine halbe Kartoffel bekommt. Wenn ihr diese halbe Kartoffel mit der Schnittfläche auf euer Papier legt, dann habt ihr einen verkleinerten Berg vor euch.

Wer einen solchen Berg hat, schneidet nun die Kartoffelhälfte noch einmal durch (und zwar an der schmalsten Stelle von oben nach unten) und gibt das eine Viertel seinem Nachbarn, der noch keins hat. Setzt den Kartoffelberg auf das Zeichenpapier und fahrt nun einmal mit eurem Blei-

stift am unteren Rand entlang. Dann nehmt ihr die Kartoffel weg. Auf dem Papier ist dann eine unregelmäßige, etwa oval verlaufende Linie, mit einem geraden Teil an der senkrechten Fläche. Ihr habt damit die Grundlinie des Kartoffelberges gewonnen, wie das auch unser Bild zeigt.

Nun schneidet, von dieser Grundfläche nach oben abmessend, in ungefähr ½ cm Abstand ganz gerade eine Kartoffelscheibe ab! Diese erste Scheibe wird weggelegt. Das, was von dem Kartoffelviertel jetzt noch übriggeblieben ist, legt ihr wieder auf das Zeichenblatt. Achtet dabei darauf, daß die gerade Kante des Berges an dem senkrechten Strich der ersten Grundfläche anliegt. Ihr zieht jetzt wieder den Bergrand mit dem Bleistift nach und werdet auf diese Weise die zweite Höhenlinie des Kartoffelberges gewinnen.

Das wird nun fortgesetzt, bis der kleine Kartoffelberg oben nur noch aus einer kleinen Kuppe besteht. — Die Schichten eurer Kartoffel waren dabei immer ½ cm stark. Die gewonnenen Höhenlinien auf dem Papier stellen also immer Höhenunterschiede von ½ cm dar. Diese Höhenlinien verbinden alle Punkte gleicher Höhe miteinander. Wenn ihr das gewonnene Linienbild betrachtet, so könnt ihr euch jetzt vorstellen, wie ein Berg in der Darstellung von Höhenschichtlinien auf der Karte aussieht; denn die Kartoffel stellt ja für uns in Wirklichkeit einen großen Berg dar.

Vergeßt nun aber nicht, die Kartoffelstücken nach dem Heimabend in den Bottich für Schweinefutter zu werfen! Jede Kartoffel ist wertvoll!

Darstellung von Talkessel und Berg

„Wolf, wir haben nun ein Linienbild bei dem Talkessel gewonnen und ein fast gleiches Linienbild bei dem Kartoffel-Beispiel. Nun möchte ich aber doch wissen, wie wir das beim Kartenlesen auseinanderhalten sollen. Das Linienbild der Kartoffel, das einen Berg darstellt, ist dem Linienbild des Talkessels ganz ähnlich. Das eine Mal aber gehts doch von der Ebene nach oben, das andere Mal herunter. Kannst du uns das erklären?"

„Dieser Einwand ist wichtig. Seht mal auf die Tafel! In das Linienbild aus dem Talkessel-Beispiel mache ich hier einen Pfeil. Das bedeutet, daß das Gelände in der Richtung des Pfeiles stark fällt. *Dieser Pfeil* zeigt euch an, daß *hier kein Berg ist, sondern ein Kessel.*

Außerdem könnt ihr das auf der Karte oft an den Zahlen erkennen, die an den Schichtlinien stehen. Trägt der innere Ring eine höhere Zahl als der äußere, so ist es ein Berg; bei umgekehrter Reihenfolge ein Kessel.

Nehmt die Kartenlese-Tafel zur Hand und betrachtet den Meßtischblattausschnitt! Hier seht ihr lauter solche Höhenlinien in der Karte, wie wir sie eben an unseren Beispielen erklärt haben. Seht ferner dort hin, wo ihr in dem Liniengewirr einen Pfeil findet, den ich euch eben erklärt habe und aus dem hervorgeht, daß es sich hier um eine Vertiefung handelt.

Wie erkennt man starke und schwache Steigung?

Je weiter Höhenschichtlinien voneinander entfernt liegen, desto sanfter steigt das Gelände an, je dichter sie aneinander liegen, um so größer ist die Steigung (bzw. um so stärker ist das Gefälle). Bei einer senkrechten Wand fallen die Schichtlinien zusammen wie bei der senkrechten Schnittfläche unserer Kartoffel.

Es gibt verschiedene Höhenschichtlinien. Wenn ihr den Kartenausschnitt des Meßtischblattes genau anseht, so werdet ihr stark und schwächer durchgezeichnete Linien finden, ja sogar unterbrochene und nur noch gestrichelte. Die Erklärung ist folgende:

Die stark durchgezeichnete Linie ist eine 20-m-Schichtlinie, d. h. zwischen zwei so stark durchgezeichneten Linien liegen immer 20 m Höhenunterschied. Eine schwach gezeichnete, ununterbrochene Linie zeigt einen Höhenunterschied von 10 m an. Sie ist die 10-m-Schichtlinie. (Also bei 10, 30, 50 m Höhe usw.) Die 5-m-Schichtlinie ist eine schwache, in langen Abständen unterbrochene Linie (sie zeigt also Höhen von 5, 15, 25 usw. m an). Schließlich findet ihr noch gestrichelte Linien. Das können sowohl $2\frac{1}{2}$-m-,

20 m Schichtlinien
10 m "
5 m "
2½ m "
1¼ m "

als auch 1¼=m=Schichtlinien sein. Die ersteren sind jedoch dreimal so lang wie die letzteren. Die 1¼=m=Schichtlinien werden aber in der Karte nur eingezeichnet, wenn der Hang außerordentlich schwaches Gefälle hat und wenn die Linien daher nicht zu dicht nebeneinanderliegen.

Auf der Spitze eines Berges steht oft seine genaue Höhe über Meeresspiegel. Wir nennen danach einen solchen Punkt z. B. Höhe 304."

Die Höhendarstellung der 1=cm=Karte

Nachdem wir nun die Höhendarstellung des Meßtischblattes kennengelernt haben, gehen wir zur Höhendarstellung auf der 1=cm=Karte über. Schlagt auf der Kartenlesetafel den Ausschnitt aus der Karte 1 : 100 000 auf.

Auf den ersten Blick gewinnt ihr den Einblick, daß das Gelände oder besser die Höhen auf der 1=cm=Karte heller und dunkler dargestellt sind, je nachdem die Bergstriche enger oder weiter auseinander liegen.

Und wenn ihr nun den Ausschnitt, den wir eben vor uns haben, mit dem Meßtischblatt vergleicht, so werdet ihr leicht feststellen, daß da, wo sich die Bergstriche häufen, wo das Gelände dunkler gezeichnet erscheint, eine Bodenerhebung ist, und daß da, wo die Bergstriche weit auseinanderliegen, wo das Gelände heller gezeichnet erscheint, eine Ebene ist.

Um die Bergstriche oder „Schraffen" zu erklären, nehmen wir noch einmal die Schichtlinienzeichnung unseres Kartoffelberges vor.

Ausschnitt aus der Karte des Deutschen Reichs Nr. 436

Mit Genehmigung des Reichsamts für Landesaufnahme

1:100000 (1 cm der Karte = 1 km der Natur).

1000 500 0 1000 2000 3000 4000 10000 Meter

1000 500 0 1000 2000 3000 4000 5000 10 Kilometer

Zeichenerklärung: (1:100000)

Reichs- und Landesgrenze
Regierungsbezirksgrenze
(In Baden: Landeskommissariatsbezirks-, in Sachsen: Kreishauptmannschafts-, in Hessen: Provinzgrenze.)
Kreisgrenze
(In Bayern: Bezirksamts-, in Sachsen: Amtshauptmannschafts-, in Württemberg: Oberamtsbezirks-, in Baden: Bezirksamtsgrenze.)
mehrgleisige } Haupt- u. vollspurige Nebenbahn
eingleisige
Vollspurige nebenbahnähnliche Kleinbahn
Kleinbahn u. schmalspurige Nebenbahn
Straßen- u. Wirtschaftsbahn
12 Reichsstraße, ausgebaut
12 , noch nicht ausgebaut
Kraftfahrbahn
Größere Steigungen
I A. Straße etwa 5,5 m Mindestnutzbreite, mit gutem Unterbau, für Lastkraftwagen zu jeder Jahreszeit unbedingt brauchbar
I B. Straße weniger fest, etwa 4 m Mindestnutzbreite, für Lastkraftwagen nur bedingt brauchbar
II A. Unterhaltener Fahrweg, für Personenkraftwagen jederzeit brauchbar
II B. Unterhaltener Fahrweg, wie vor, nicht jederzeit brauchbar
III Feld- und Waldweg
IV. Fußweg

Nadelwald
Laubwald
Mischwald
Buschwerk, Gestrüpp und Weidenanpflanzung
Heide, Ödland u. trockenes Moor mit einzeln. Bäumen
Bruch, Sumpf nasses Moor mit Torfstich
Wiese und Weide mit Büschen
Sand oder Kies
Hopfenanpflanzung
Weingarten
F.St. Funkstelle
F.T. Funkturm (über 60 m hoch)
Trigonometrischer Punkt
Nivellements Punkt
Damm, Deich
Landwehr, Ringwall
Hüngr. Hünengräber Grabhügel
Terrasse, Steilrand
Steinbruch, Grube
Fels
Mauer
Zaun
Wall mit Hecke
Grenzgraben, Grenzwall
Steinriegel
Kirche mit Doppelturm (weit sichtbar)
Kirche mit einem Turm (weit sichtbar)
+ (Kp.) Kirche ohne Turm, (Kapelle)
Einzelgrab, Feldkreuz
Friedhof für Christen
" " Nichtchristen
Denkmal
1813 Schlachtfeld
R. Ruine
T. W. R. T. Turm, Warte, Römerturm
S. Schornstein (weit sichtbar)
M. Windmühle (weit sichtbar)
Wassermühle
O.F. (F.A.) Oberförsterei (Forstamt)
F. W.W. Försterei Waldwärter
Hervorragende Bäume

A. Alp
Abl. Ablage
A.T. Aussichtsturm
B.A. Badeanstalt
Bhf. Bf. } Bahnhof
Brn. Brennerei
D.W. Dammwärter
Dom. Domäne
E.F. Eisenbahnfähre
Hp. Haltepunkt
Hs. Haus
H. Hütte
Jg.Hb. Jugendherberge
Klbhf. Klbf. } Kleinbahnhof
Kr. Krug
Pav. Pavillon
P.F. Personenfähre
Röm.Ndlg. R.N. } Römische Niederlassung
S.W. Sägewerk
Schl. Schloß
Sp.Pl. Sportplatz
Vw. Vorwerk
W.F. Wagenfähre
W.T. Wasserturm
Whs. Wirtshaus
Zgl. Ziegelei

Rückwärts liegende Zahlen im Meere geben Tiefen in Metern an.

Gradierwerk Saline
Unsicherer Boden
N.S.G. Naturschutzgebiet
Luftf. Luftfahrtfeuer freistehend u. auf Haus
Bergwerk in Betrieb, verlassen
K.O. Kalkofen
T.O. Teerofen
Windmotor
Hhl. Höhle

Wir haben für die Höhendarstellung beim Meßtischblatt die Höhenschichtlinien kennengelernt. Zunächst möchte ich euch sagen, daß die Höhendarstellung auf der 1-cm-Karte, obwohl sie von der vom Meßtischblatt verschieden ist, doch von der Schichtlinienart „abstammt".

Die Schichtlinien sind zwar nicht mehr da. Trotzdem aber bilden sie die Grundlage, das unsichtbare Gerippe für die „Bergstriche", die wir in der 1-cm-Karte für die Höhendarstellung haben.

Ihr seht die kleinen, feinen Strichelchen. Manchmal liegen sie ganz dicht aneinander (sind eng aneinandergehäuft), manchmal liegen sie lichter und manchmal ganz weit auseinander.

Wenn wir zwischen zwei Höhenschichtlinien unseres Kartoffelberges in Richtung des Gefälles Bergstriche einzeichnen, so gewinnen wir ein Bild, wie ich es euch hier an die Tafel male. *Die Bergstriche zeigen das Gefälle in Richtung des stärksten Falles.* Sie schneiden die Schichtlinien senkrecht. Löschen wir die ursprünglichen Schichtlinien weg, so bleiben die Bergstriche allein übrig.

Schon aus unserem Bildausschnitt (aus der Kartoffel gewonnen) erseht ihr, daß die Bergstriche da, wo das Gefälle stärker ist, enger und vor allem kürzer gezeichnet werden müssen als da, wo der „Kartoffelberg" sanft abfällt. Wie beim Kartoffelberg ist es auch draußen in der Natur mit den Geländeformen. Lichte Bergstrichanordnung zeigt sanftes Gefälle bzw. schwachen Anstieg an, starke Anhäufung von Bergstrichen starkes Gefälle oder steilen Anstieg.

Praktische Übungen

Wir wollen nun einmal über das Zeichnen der Höhendarstellung hinaus praktische Übungen vornehmen. Zuerst gehen wir wieder ins Gelände und sehen uns dort im Vergleich zur Karte Berge und Täler, Mulden und Schluchten an.

Dann nehmen wir uns den Sandkasten vor. Im Sandkasten formen wir mit feuchtem Sand einige Beispiele der Höhendarstellung nach. Wir können sogar ein kleines Stück einer Karte im Sandkasten herstellen. Hierzu noch einige Worte über die Geländeformen.

Wir beschäftigen uns im Jungvolk noch nicht mit der Geländekunde, d. h. mit den einzelnen Unterschieden der im Gelände auftretenden Formen, doch wollen wir bei dieser Gelegenheit wenigstens einige Grundsätze kennenlernen.

Geländekunde

Geländekunde ist — der Name sagt es euch schon — die Kunde vom Gelände, d. h. von den Geländeformen (Bodenerhöhungen und Bodenvertiefungen), von der Bodenbedeckung (zu der auch das Wegenetz gehört) und von den Gewässern.

Ich habe einmal eine Meldung bekommen, die etwa so lautete: „300 m nördlich des Standortes ein kleiner Wald hinter einem Fluß, unmittelbar rechts davon eine Mulde, die von Rot besetzt ist."

Ich konnte all diese angegebenen Punkte auf meiner Karte nicht finden. Und woran lag das? Der Wald war in Wirklichkeit eine Baumgruppe, der Fluß ein kleiner Bach und die Mulde ein Hohlweg. Ihr seht also, daß man mit solchen geradezu falschen Angaben in einer Meldung nichts anfangen kann.

Und da haben wir bereits den Grundsatz: Wir müssen lernen, die Dinge bei ihrem richtigen Namen zu nennen. Man kann eben eine Gruppe von Bäumen nicht als Wald bezeichnen, und einen Bach nicht zum Fluß befördern. Für diese Benennungen gibt es nun einige Grundsätze, die wir uns klar machen wollen.

Geländeformen

Die Geländeformen teilen wir ein in: B o d e n e r h ö h u n g e n und B o d e n v e r t i e f u n g e n.

Bodenerhöhungen

Wir müssen bei den Bodenerhöhungen durch verschiedenartige Benennungen gewisse Unterscheidungen treffen. Kleinere „Berge" nennen wir H ü g e l oder H ö h e n. Ist eine solche Höhe stark ausgeprägt, so können wir sie auch als K u p p e bezeichnen. Zu dem Gipfelpunkt dieser Kuppe führen die H ä n g e hinauf. Die Einsenkung zwischen zwei Bergen nennen wir S a t t e l (im Gebirge: P a ß).

Bodenvertiefungen

Bei den Bodenvertiefungen unterscheiden wir T ä l e r, S c h l u c h t e n, M u l d e n und K e s s e l. Seht euch die verschiedenen

Bodenvertiefungen im Gelände an und prägt euch auch die Darstellung der Bodenerhöhungen und Bodenvertiefungen mit den Kartenzeichen ein.

Bodenbedeckung

Zur Bodenbedeckung zählt alles, was sich auf der Erdoberfläche befindet, also auch Straßen (für Lastkraftwagen benutzbar, bis einschl. IB), Wege (ab IIA) und Bahnstrecken.

Gewässer

Endlich haben wir uns noch die verschiedenen Bezeichnungen der Gewässer einzuprägen, wie Bach, Fluß, Kanal, Teich, See usw.

Geländearten

Im Gelände unterscheiden wir offenes, bedecktes und durchschnittenes Gelände. Die Zeichnungen zeigen euch den Unterschied deutlich genug.

Beim offenen Gelände ist die Sicht in keiner Weise behindert. Frei liegt es vor unseren Augen und kann in allen Einzelheiten „eingesehen" werden. Es ist auch gut gangbar.

Beim bedeckten Gelände ist die Sicht beschränkt, Zäune, Häuser, Hecken, kleine Waldstücke, Hügel und dergleichen hindern Sicht- und Gangbarkeit.

Und endlich nennen wir ein Gelände durchschnitten, wenn die Gangbarkeit durch Gewässer, Gräben, Täler und Schluchten, Hügel und Sümpfe behindert ist.

Nachdem wir nun auch im Sandkasten die Höhendarstellung praktisch geprobt haben, auch die Unterschiede zwischen einzelnen Höhenformen kennen, wollen wir jetzt den praktischen Gebrauch der Karte im Gelände üben.

Mit der Karte im Gelände

Das Einrichten der Karte

Ihr wißt bereits, daß bei jeder Karte oben immer Norden, demgemäß unten Süden, rechts Osten und links Westen ist. Wie wir die Himmelsrichtung im Gelände ermitteln, haben wir beim „Zurechtfinden" genau gelernt. Nun kommt es darauf an, auch die Karte so zu legen, daß die Richtungen der Karte mit den wirklichen Himmelsrichtungen übereinstimmen. Wie machen wir das?

Ich stelle nach dem Abschnitt „Zurechtfinden" die Himmelsrichtungen fest und zeichne mir die Windrose auf die Erde. Dann lege ich meine Karte ebenfalls ausgebreitet auf die Erde und bringe den linken Rand der Karte mit der Nord-Südrichtung meiner Windrose in Übereinstimmung.

Am besten geht das Einrichten der Karte jedoch mit dem Kompaß. Die Karte einrichten heißt: Karten-Nord mit der wirklichen Nordrichtung in Übereinstimmung bringen (Mißweisung beachten!).

Fritz, lege deinen Kompaß auf die Karte — mit der Nord-Süd-Linie an eine senkrechte Gitterlinie legen — und laß die Nadel ausschwingen! Mit der Karte in der Hand drehst du dich nun so lange, bis der Nordrichtungspfeil des Kompasses auf die Mißweisung einspielt und damit der Nordpfeil auch nach Karten-Nord zeigt. Jetzt hast du die Karte eingerichtet.

Die Ermittlung der Nordrichtung nach der Karte habt ihr beim „Zurechtfinden" (S. 178) gelernt. Ihr habt dort gesehen, wie man mit Hilfe von Geländehilfsmitteln (der gegabelte Weg) die Nordrichtung ermittelt. Damit ist die Karte ja dann ebenfalls nach Norden eingerichtet.

Wie arbeite ich mit der Karte im Gelände

Jetzt wiederholt Wolf von der Kuppe aus, mit der Sicht ins Gelände, die Kartenzeichen. Was die Jungenschaft vor sich sieht, wird auf der Karte gesucht. Z. B.: Die Straße 1. Ordnung im Tal, die Brücke über den Fischbach, der zur Linken liegende Waldrand, die gegenüberliegende Anhöhe, der Schuppen rechts usw.

Das Gefälle der Ia-Straße wird auf der Karte mit dem wirklichen Gefälle verglichen. Eine Übung schließt sich an die andere an. Alle Jungen machen mit. Sagt einer seine Meinung, so hören die anderen zu, prüfen nach und greifen ein, wenn die Darstellung falsch ist. So werden immer mehr auffallende Punkte der nächsten Umgebung in der Natur festgestellt und auf der Karte herausgesucht.

„Haltet die Karte dabei immer so, daß die Straßen auf der Karte genau mit der Straße selbst parallel laufen. Ihr müßt das auch dann machen,

wenn die Karte hierbei ‚auf dem Kopf' stehen sollte. So gewinnt ihr das gleiche Bild, wie es in Wirklichkeit ist: Karte und Gelände stimmen überein."

Der Marsch mit der Karte

„Von unserem Standpunkt hier wollen wir jetzt über jene Straßenkreuzung nach dem Kirchhof Holzstein gehen. Wir betrachten uns diesen Weg zunächst auf der Karte und stellen fest, an welchen auffälligen Punkten wir vorbeikommen werden."

Den Weg geht die Jungenschaft mit der Karte in der Hand. Auch hier werden Übungen mit Höhendarstellungen, Vergleichen des Wegenetzes, Beurteilung von Gefälle und Steigung auf Straßen und Wegen gemacht.

Der Kilometermesser

„Die Länge des Weges können wir auf der Karte mit Hilfe eines einfachen Gerätes leicht ausmessen. Ich habe euch hier einen sogenannten ‚Kilometermesser' mitgebracht. Die Zacken in einem Abstand von je 1 cm erleichtern auch das Abmessen der Entfernung. Ihr wißt, daß auf der 4-cm-Karte 4 cm gleich 1 km in der Natur sind. So oft ihr also hier auf der Karte von unserem Standpunkt aus nach Holzstein 4 cm mit dem Kilometermesser abgreifen könnt, so viele Kilometer sind es von hier nach Holzstein."

Nachdem Holzstein erreicht ist, läßt Wolf seine Jungen die Karte erneut selbständig einrichten. Die Hilfsmittel für die Bestimmung der Nordrichtung sind immer andere. Allmählich lernt so jeder das Finden der Himmelsrichtung mit allen Hilfsmitteln: Sonne, Uhr, Kompaß und Karte.

Wir haben jetzt alle das gelernt, was wir zum Kartenlesen brauchen. Ihr habt die Karte verstehen gelernt, kennt die Zeichen, könnt nach der Karte auf Höhenunterschiede schließen usw. Jetzt seid ihr an dem Punkt angelangt, wo ihr die Karte wie ein Buch lesen könnt. Vorher war euch die Karte unverständlich, jetzt erzählt sie euch alles, was ihr über das Gelände wissen müßt. Alle Einzelheiten sind aus ihr zu entnehmen.

Nach der Karte werden wir jetzt in Zukunft unsere Märsche und Fahrten, unsere Geländespiele und Lager einrichten. Die Karte wird von jetzt an ein unentbehrlicher Ratgeber sein. Wir brauchen sie aber nicht nur im Dienst, auch im gewöhnlichen Leben könnt ihr die Karte immer wieder zu Auskunft und Rat heranziehen. Wenn ihr später in die HJ. aufgenommen werdet, oder noch später Soldaten in der neuen Wehrmacht sein werdet, immer wieder müßt ihr die Karte verwenden. Was ihr jetzt gelernt habt, ist der Grundstock für den Gebrauch der Karte in eurem ganzen Leben.

Übt euch auch weiter im Kartenlesen. Wenn ihr einmal zu Hause eine halbe Stunde Zeit habt, nehmt euch einmal eine Karte vor und schaut sie euch eingehend an. Macht eine Wanderung auf der Karte von links

unten bis zum rechten oberen Rand und stellt fest, wie lange ihr marschieren würdet, was ihr links und rechts der Straße sehen, welche Ortschaften ihr durchqueren müßt usw. Das Gelände, das diese Karte euch darstellt, wird euch immer vertrauter werden. Ihr könnt aus der Karte heraus das Bild dieses Geländes euch vor Augen zaubern und werdet später, wenn ihr diese Gegend dann durchstreift, erstaunt sein, daß alle Gegenstände euch bereits bekannt sind. Denn die Karte hat euch von ihnen erzählt.

Schulungsspiele

1. Der Jungenschaftsführer zeichnet auf der Tafel im Heim eine Karte mit ganz einfachen Grundrissen. Alle Pimpfe zeichnen auf einem Blatt Papier mit. Dabei lernen wir rasch die Kartenzeichen und die Darstellung des Geländes in der Karte.

2. Jeder hat die Kartenlesetafel vor sich. Wir wandern jetzt auf dem Blatt von der linken unteren Ecke nach der rechten oberen. Jeder Pimpf hat eine Strecke zu führen und beschreibt nun, auf welchen Straßen er geht, was er links und rechts der Straße sieht, welche bemerkenswerte Punkte berührt werden und dergleichen mehr. So wandern wir kreuz und quer über die Karte; wir wecken in uns das Verständnis für die Kartendarstellung und lernen richtig das „Lesen" einer Karte.

3. Wir sind am Sonntag auf einen Berg gestiegen und haben einen Kartenausschnitt unserer Heimat vor uns. Nun suchen wir all das, was wir im Gelände sehen, auf der Karte auf und umgekehrt.

4. Der Heimweg führt in großem Bogen zu unserem Standort zurück. Jeder Pimpf führt ein Stück dieses Weges und vergleicht hierbei die begangenen Straßen und alle bemerkenswerten Punkte mit deren Darstellungen in der Karte.

5. Jetzt machen wir endlich einen Kartenmarsch. Die Jungenschaft wird in zwei Parteien geteilt. Jede erhält einen auf der Karte vorgeschriebenen Weg. Beide führen auf Umwegen zu einem gemeinsamen Treffpunkt. Die Jungenschaft, die als erste dort anlangt, hat ihn gegen die später ankommende zu verteidigen.

Skizzenzeichnen

Manch einer von euch wird hier ein bedenkliches Gesicht machen und sagen, daß Zeichnen seine schwache Seite sei. Das macht gar nichts. Wir wollen beim Skizzenzeichnen keine Kunstwerke hervorbringen. Wir wollen nur lernen, mit einfachen Mitteln die Hauptmerkmale eines Geländeabschnittes im Grundriß oder in der Ansicht festzuhalten.

Dieses Skizzenzeichnen brauchen wir bei jedem Geländespiel. Ihr seid als Spähtrupp ausgeschickt und wollt nun bei eurer Rückkehr dem Jungzugführer ein möglichst klares Bild des Gesehenen geben. Er selbst war ja

nicht mit am gegnerischen Lager in der Bärenschlucht. Wolltet ihr ihm erzählen, wie das Gelände dort aussieht — es würde sicher ein ganzer Roman werden, und klar würde dem Führer das Bild des Geländes danach nicht sein. Darum müßt ihr ihm aufzeichnen, wie es dort aussieht. Dazu brauchen wir das Skizzenzeichnen.

Welche Skizzen kennen wir?

Wir unterscheiden Grundriß- und Ansichtsskizzen. Bei der Kartenkunde ist euch klar geworden, daß die Landkarte im Grunde auch nur eine „Grundrißskizze" ist. Freilich können wir unsere Skizzen nicht so haargenau machen wie die Landmesser. Wir begnügen uns mit den allereinfachsten Grundrißlinien eines Geländestücks.

Als Handwerkszeug brauchen wir (neben dem Papier) einen weichen Bleistift, mit dem man dicke Striche zeichnen kann. Kopierstift und Tinte nehmen wir nicht, sonst verschmiert die Zeichnung, wenn sie naß wird.

Merkt euch gleich: Wir zeichnen groß, weil es uns auf Deutlichkeit mehr ankommt als auf Schönheit. Wir zeichnen auch nur, was wichtig und notwendig ist. Wichtig ist, daß dem Führer, für den ihr die Skizze während eines Spieles zeichnet, alle wesentlichen Punkte eines Geländestückes klar entgegentreten. Er muß es so vor sich sehen, wie ihr es beim Zeichnen vor euch seht.

Grundrißskizze

Am Sonntag steht die Jungenschaft auf einem kleinen Hügel, von dem sie einen schönen Überblick über ein geschlossenes Geländestück hat.

Ihr zeichnet das Gelände von eurem Standort aus, so wie es vor euch liegt oder so wie ihr es durchlaufen habt. Damit nun der, dem ihr die Skizze bringt, sie auch einrichten und mit der Karte vergleichen kann, müßt ihr stets die Nordrichtung angeben, indem ihr einen Nordpfeil einzeichnet. Vergeßt das niemals!

In der Eile könnt ihr fast nie nach einem bestimmten Maßstab zeichnen. Schätzt einige Entfernungen und tragt sie in die Skizze ein. Das mindeste, was hier verlangt wird, ist die ungefähre Entfernung vom eigenen Standpunkt nach zwei auffallenden Geländepunkten.

Kartenzeichen

Die beim Zeichnen der Grundrißskizze verwendeten Kartenzeichen werden grundsätzlich der 1-cm-Karte entnommen.

Die Beschriftung erfolgt senkrecht zum Nordpfeil. Eisenbahnen, Straßen, Wege, Bäche beschriftet ihr neben diesen und mit ihnen gleichlaufend. Merkt euch bei der Straßenbezeichnung, daß alle Wege, die von Nordwesten, Westen und Südwesten (bzw. links oben, links und links

unten) kommen, als (z. B.) von Altstadt kommend, daß die Wege aber, die nach Nordosten, Osten und Südosten (bzw. nach rechts oben, rechts und rechts unten) aus der Skizze hinauslaufen, als (z. B.) nach Bergdorf führend bezeichnet werden.

Darstellung der Höhen

Sehr wesentlich ist bei der Grundrißskizze die einigermaßen richtige Darstellung der Höhenunterschiede. Besonders zu merken ist, daß bei der Zeichnung von Hügeln und Bergen statt der „Bergstrichzeichnung" der 1-cm-Karte die „Schichtlinien" des Meßtischblattes verwendet werden! Es werden in groben Umrissen die Formen und räumlichen Ausdehnungen der wichtigsten Höhenunterschiede eingezeichnet. Diese Linien nennt man „Formenlinien". Sie erhalten grundsätzlich keine Höhenzahlen.

Ihr dürft nie vergessen, den eigenen Standort zu vermerken, das ist sehr wichtig! Der Führer, dem ihr eure Zeichnung schickt, muß sich ja von diesem (eurem) Standort aus in das Gelände hineindenken können. Der Standort wird mit einem Kreuz (×) bezeichnet.

Jede Skizze muß von dem Zeichner unterschrieben werden. Name und Dienstgrad stehen in der rechten unteren Ecke.

So, jetzt geht es los! Papier und Bleistift hat jeder von euch in der Hand. Alle zeichnen mit. Erst die Himmelsrichtung feststellen! Unseren

Straße von Altstadt nach Holzhausen
Dorfwald
Hohenforst
Keilberg
Wehrberg

Standpunkt auf dem Finkenberg bezeichnen wir mit einem Kreuz. Den Finkenberg selbst stellen wir mit Höhenschichtlinien dar. Von Westen hereinkommend, schlängelt sich der Grundbach durch das Tal. Vergeßt den Pfeil für die Flußrichtung nicht! Vom Bach aufwärts nach Norden erhebt sich der Keilberg, auf dessen Höhe die große Eiche steht, die ihr da seht. Unmittelbar neben der Eiche ist der Punkt 304. Bis zu der Eiche schätzen wir 600 m. Links und rechts unseres Geländeabschnittes haben wir Waldstücke. Die Waldränder kennzeichnet ihr durch feine Linien. Aus dem Hohenforst im Westen kommt am Hange des Finkenberges die I A-Straße, die von Altstadt nach Holzhausen führt. Geradeaus im Grund seht ihr die Brücke über den Grundbach. Von dem Keilberg führt am Rand des Hohenforstes ein Fahrweg herunter, der bei der Brücke in etwa 250 m Entfernung westlich Wehrberg in die I A-Straße einmündet. Am westlichen Hang des Keilberges beginnt der Mischwald, der weiter nach Norden zu in Nadelwald übergeht.

Wenn wir nun in unserer Skizze angeben wollen, daß neben der Eiche auf Höhe 304 ein Trupp der „Roten" festgestellt worden ist, dann müssen wir diese Bezeichnung möglichst deutlich und markant hervorheben, am besten mit Rotstift. Ich habe ein Stück Rotstift hier und zeichne neben der Eiche ein rotes Viereck ein. Habe ich keinen Rotstift zur Hand, so zeichne ich den Gegner mit starken Strichen (viereckig) ein.

Zu dieser Grundrißskizze kommt nun noch die schriftliche Meldung.

Wir phantasieren nicht, weder beim Zeichnen, noch bei der schriftlichen Meldung. Unsere Zeichnungen schmücken wir nicht besonders aus, sondern beeilen uns, alles so schnell, klar und einfach wie möglich aufzunehmen. Die schönste Skizze ist wertlos, wenn sie zu spät abgegeben wird.

Aber heute sind wir nicht im Spiel. Wir wollen erst einmal das Zeichnen selbst lernen. Darum wenden wir uns jetzt nach Westen und zeichnen nochmals eine Grundrißskizze. Diesmal aber jeder selbständig. Wenn ihr fertig seid, prüft ihr sie gegenseitig.

Wegeskizze.

Oft sind nicht genug Karten für jeden Spähtrupp vorhanden. Ihr erhaltet einen Auftrag und müßt euch zum Zurechtfinden schnell eine Skizze eures beabsichtigten Weges nach der Karte des Jungzugführers machen.

Ihr habt die Karte vor euch liegen, kennt euren eigenen Standpunkt und wißt, wo ihr hin müßt. Euer Jungzugführer gibt euch 5 Minuten Zeit, dann nimmt er euch die Karte weg, und ihr müßt sehen, wie ihr mit eurer Wegeskizze zurechtkommt.

Legt das Papierblatt so, daß eine Kante parallel einer Kartenkante liegt. Macht die Nordrichtung durch einen Pfeil mit einem „N" kenntlich. Nun beginnt ihr euren Marschweg zu zeichnen. Ihr benutzt hierzu natürlich die Kartenzeichen. Am wichtigsten ist erst einmal der Weg, den ihr geht. Kennzeichnet die Straßen und Wege nach ihren Ausmaßen. Zeichnet alle wichtigen Punkte ein, denen ihr unterwegs begegnet und die euch zur Orientierung dienen. Laßt andererseits alles weg, was unwichtig ist, es verwirrt nur. Wichtig sind Ortschaften, die ihr berührt. Zeichnet Straßen und Wege ein, die euren Marsch kreuzen. Markante Höhen und Wasserläufe, Brücken, Eisenbahnen, einsame Bauernhöfe — kurz alles, was zu eurer Orientierung dient, müßt ihr vermerken. Alles andere ist überflüssig. Eine Wegeskizze muß in möglichst kurzer Zeit angefertigt werden.

Ansichtsskizze

Auch bei der Ansichtsskizze wollen wir alles der Übersichtlichkeit unterordnen und einfach bleiben. Klare Linienführung, kräftige Striche, keine Schnörkel! Wir suchen, wie bei der Grundrißskizze, die Hauptmerkmale des Geländes heraus; wir brauchen Ähnlichkeit mit der Natur. Wiederum muß der Führer das Gelände, das in der Ansicht gezeichnet ist, genau so vor sich haben, wie ihr es gesehen habt.

Grenzen der Skizze

Vor einem müßt ihr euch hüten: Ihr dürft den Ausschnitt, den ihr ansichtsweise zeichnen wollt, nicht zu groß nehmen. Zeichnet also, was ihr seht, ohne den Kopf nach rechts oder nach links verdrehen zu müssen. Deshalb wählt von Anfang an zur rechten und zur Linken markante Begrenzungspunkte (Waldrand, einzelne Bäume, Häuser).

Von einer weiten Ebene, die vor uns liegt, zeichnen wir nur den Horizont. Diese Gerade verläuft auf unserem Zeichenblatt im oberen Drittel der zur Verfügung stehenden Papierfläche.

Die Grenzen werden zuerst eingezeichnet. Das ist besonders zu merken. Dann folgen einige auffällige, weit entfernte Punkte. Von diesen bereits eingezeichneten Punkten und Linien gehen wir aus und legen weitere auffällige Punkte fest, die wir dann aufnehmen. So füllen wir langsam den leeren Raum aus.

Über die Schattenwirkung möchte ich euch sagen, daß im Vordergrund befindliche Gegenstände dunkler schraffiert werden als solche, die in der Mitte oder weiter am Rand des Horizonts liegen. In der Mitte werden sie heller, im Hintergrund ganz hell.

Daß wir das Unwesentliche weglassen, habe ich schon erwähnt. Zeichnet ihr eine Försterei, die aus insgesamt fünf Gebäuden besteht, so genügt ein kleines Häuschen, über dem ein Geweih eingezeichnet wird. Notfalls schreibt ihr dazu: „5 Häuser." Ein Dorf wird mit vier oder fünf kleinen Häuschen genügend klar dargestellt.

Beschriftung

Bei der Ansichtsskizze sind natürlich auch Benennungen nötig. Hier schreibt ihr Dorfnamen an den oberen Rand des Papiers. Ihr macht eine gestrichelte Linie zu dem auf dem Bild stehenden Kirchturm und schreibt oben den Namen hin. Die Beschriftung der Straßen und Wege erfolgt wie bei der Grundrißskizze.

Standort und Unterschrift nicht vergessen! Fällt das Gelände von eurem Standort aus besonders stark ab, dann wird in der Richtung des Gefälles ein Pfeil eingezeichnet. Alle notwendigen Erläuterungen dürft ihr nie in das Bild selbst schreiben, sondern an eine freie Stelle rechts oder links unten.

Nun seht euch die beigegebenen Bilder an. Dort findet ihr alle Grundsätze für die Geländedarstellung in Beispielen erläutert. Unten zeigen wir euch, wie Skizzen entstehen. Ihr macht es hoffentlich auch so!

Anhöhe mit Laubwald

Ferne Hügel

Anhöhe mit Nadelwald

Einzelne Bäume

Haus vor Laubwald

Wiese mit Büschen im hügeligen Gelände

Schulungsspiele

1. Der Jungenschaftsführer zeichnet an die Tafel im Heim einige Grundlagen für das Skizzenzeichnen. Er achtet besonders auf Einfachheit und Darstellung des Wesentlichen. Ein Beispiel: im Hintergrund links ferne Hügel, im Hintergrund rechts entfernter Nadelwald. Im Mittelgrund eine oder zwei Geländewellen, ein Weg, zwei Häuser, eine Hecke. Im Vordergrund ein einzelstehender Baum, ein kleines Laubwäldstück, einige Büsche.

2. Im Gelände wird dasselbe geübt. Baut euch Ansichts- und Grundrißskizzen in der Art der beigefügten Bilder.

3. In einem einfachen Gelände erhalten die Jungen einzelne Abschnitte zugewiesen, die sie entweder im Grundriß oder in der Ansicht skizzieren müssen.

Geländeausnutzung

Jetzt müssen wir darüber sprechen, wie der einzelne im Gelände vorgeht, d. h. das Gelände richtig ausnutzt.

Das richtige Gefühl für Geländebenutzung erhält man nur durch immerwährende Übung. Jeder lernt allmählich das richtige Verhalten im Gelände. Ihr werdet nicht über eine freie Fläche laufen, wenn ihr mit kurzem Umweg jenen Graben erreichen könnt, dessen Ufer mit Büschen bestanden sind. Diese Büsche bieten genügende Deckung gegen Sicht.

Erst wenn man sich ganz an den Boden anpreßt, merkt man, daß das Gelände nicht so eben ist, wie es von oben her scheint. Es gibt kaum ein Geländestück, das nicht von kleinen Geländewellen und Mulden durchzogen ist. Auch die kleinste Vertiefung bietet bereits Schutz, wenn man sie richtig ausnutzt. So werdet ihr also beim Anschleichen scharf aufpassen, welche Möglichkeiten des gedeckten Vorkriechens euch gegeben sind.

Das Vorgehen im Gelände

Ü b u n g: Die Jungenschaft geht aus einem kleinen Waldstück gegen einen flachen Hügel vor. Auf der Erhöhung liegen drei Pimpfe, die das Vorgehen der Kameraden beobachten sollen. Zuerst können diese in dem Unterholz des Waldes aufrecht l a u f e n. Dann erreichen sie den Rand des Gehölzes, und nun gibt es nur noch kleine Büsche für die Deckung. Jetzt heißt es geduckt v o r s p r i n g e n, schnell, in niedrigen Sprüngen, aber ungesehen! Wenn auch diese Büsche nicht mehr da sind, wird auch das geduckte Vorgehen aufhören. Hier fängt das K r i e c h e n an. Der

Körper wird an den Boden gepreßt, die Beine abwechselnd seitlich des Körpers dicht am Boden angewinkelt und so der Körper vorgeschoben. Sind wir noch dichter an den Hügel herangekommen, auf dem die Späher liegen, so werden wir auch die Beine an den Boden gepreßt halten müssen. Wir werden uns auf Ellbogen und Fußspitzen bei gestrecktem Körper vorwärtsbewegen, den Kopf geduckt und den Leib an den Boden gepreßt. (Das nennt man „*Robben*", man bewegt sich wie eine Robbe fort.) Wir können auch die Füße schleifen lassen und uns nur Zentimeter für Zentimeter auf den Ellbogen vorschieben und den Körper nachziehen. Schließlich werden wir uns wie die Indianer anschleichen, dicht an den Boden gepreßt, vollkommen ausgestreckt. Die Hände suchen einen Halt und ziehen den ausgestreckten Körper daran vorwärts. Wir *gleiten* am Boden hin, Kopf tief ins Gras gedrückt, scharf darauf bedacht, keinen Körperteil auch nur einen Zentimeter unnötig zu erheben! Von Zeit zu Zeit wird der Kopf seitwärts gedreht und durch die Grashalme hindurch beobachtet.

Wenn wir von einer Anhöhe zurück müssen und diese Anhöhe wird von den Blauen beobachtet, so dürfen wir nicht plötzlich aufspringen und runterlaufen. Auch hierbei müssen wir die nötige Vorsicht walten lassen. Ganz vorsichtig gleiten wir von unserem Beobachtungsposten zurück. Dann drehen wir uns seitlich, ohne den Körper zu erheben, und lassen uns die erste Strecke des jenseitigen — also nicht eingesehenen — Hanges seitlich hinunterrollen. Auch hierbei pressen wir den Körper an den Boden und achten darauf, daß wir unsere Beine und Arme beim *Rollen* nicht in die Luft strecken. Dann kriechen wir ein Stück und laufen schließlich im Schutz der Anhöhe in schnellen, geduckten Sprüngen zurück zur Abteilung.

Diese Bewegungsarten fassen wir noch einmal zusammen: Zuerst *laufen*, dann *springen*, *kriechen*, *robben*, *gleiten* und umgekehrt, wenn wir zurückgehen. Dazu kommt das *Rollen*, wenn wir Hänge hinab müssen.

falsch!

richtig!

falsch! richtig!

Noch einige Kleinigkeiten: Liegt ihr hinter einem Busch und wollt von dort das Vorgelände beobachten, so seht nicht über den Busch hinweg, sondern kriecht unter die untersten Äste oder biegt sehr langsam und sehr vorsichtig — sonst verrät euch diese Bewegung — die Zweige des Busches so weit auseinander, daß ihr hindurchsehen könnt. Kriecht auch nicht über eine Anhöhe hinweg! Ihr hebt euch gegen den Horizont ab! Umgeht sie! Benutzt beim Vorgehen den Straßengraben, den Schatten von Baumkronen und Hecken usw.

Das sprungartige Vorgehen

Bleibt euch nun gar keine Möglichkeit, ungesehen heranzukommen, so müßt ihr das eingesehene Gelände in schnellen, kurzen Sprüngen überqueren. Bevor ihr springt, sucht ihr euch bereits die nächste Deckung aus. Dabei wird das rechte Bein scharf herangezogen, die rechte Hand in Brusthöhe flach auf die Erde gedrückt und die Fußspitze gegen den Boden gepreßt. Bei allen Vorbereitungen zum Sprung flach liegen bleiben, nicht größer werden. Nun noch den günstigsten Augenblick des Sprunges abwarten! Dann schnellt der Junge empor wie beim 100-m-Start, das linke Bein fliegt nach vorn durch, blitzschnell läuft er ungefähr 10 m und liegt im nächsten Augenblick bereits wieder in der vorher ausgesuchten Deckung, hart an den Boden gepreßt und für den Späher nicht mehr sichtbar. Auch das Hinlegen muß schnell gehen. Der Junge „legt" sich nicht hin, sondern „fliegt" noch im Schwung des Sprunges zu Boden!

Solche Sprünge erfordern volle Zusammenfassung aller Kräfte. Alles arbeitet mit: die Beine im blitzschnellen Springen, die Arme im Schwungholen, die Augen im Abmessen der Entfernung bis zur nächsten Deckung. Es gibt nur einen Gedanken: blitzschnelles Aufspringen, kurzer, rasender, gebückter Lauf und dann wieder heran an den Boden, den Kopf ins Gras gepreßt, die hellen Hände verborgen!

Achtet darauf, daß ihr nie zu mehreren gleichzeitig springt; erst springt einer ganz links, dann einer rechts, dann folgt einer aus der Mitte usf.

Das Tarnen

Zur guten Geländeausnutzung gehört auch das Tarnen. Aus der deutschen Sage kennt ihr die Tarnkappe des Zwerges Alberich, mit der er sich unsichtbar machen konnte. Wir haben keine Tarnkappen, versuchen aber, uns mit natürlichen oder künstlichen Hilfsmitteln „unsichtbar" zu machen.

Richtig getarnt ist einer, der mit seiner nächsten Umgebung wie in eins verschmilzt. Wir gebrauchen zur Tarnung folgende Hilfsmittel:

Wir verkleiden unsere Schiffchen oder Mützen im Buschgelände durch Buschwerk, im Nadelwald durch Tannenzweige.

Im Kiefernwald benutzen wir Kiefernbüschel. Die Zweige bringen wir so an (binden, stecken), daß sie ganz dicht um unseren Kopf herumliegen. Dabei müssen wir uns davor hüten, daß sie zu lang sind und uns durch ihr Wackeln verraten.

Es ist wichtig, daß wir im entscheidenden Augenblick ruhig liegen bleiben, denn das Wackeln eines Busches bei Windstille verrät die geschickteste Tarnung. Wir dürfen auch nicht mit Kiefernbüscheln am Kopf mitten in einer Wiese liegen. Die Tarnung muß immer der Umgebung angepaßt sein. Zur Tarnung gehört ferner, daß wir alles verdecken, was an uns selbst leicht erkennbar ist.

Im dunklen Wald leuchten Gesicht und Hände. Lehm mit Wasser vermischt gibt immer eine gute Schutzfarbe. Leuchtende oder blitzende (Ausrüstungs-) Gegenstände sind zu vermeiden (weiße Kragen, Halstücher, sonstige auffällige Kleidungsstücke).

18 Pimpfe sind auf diesem Bild zu sehen. Stellt fest, wer sich richtig und wer sich falsch verhält und warum!

Für eure Kleidung und euer Verhalten auf sonnenbeschienener Fläche oder vor hellem Hintergrund gibt es noch einige wichtige Regeln. Den Grundsatz kennt ihr ja: mit seiner Umgebung möglichst verschmelzen und sich den gegebenen Tatsachen bestens anpassen. Stehe ich im Freien und werde von der Sonne beschienen, so bin ich natürlich besonders gut sichtbar. Auch mein scharfer Schlagschatten verrät mich. Ich muß in einem solchen Fall möglichst den Schatten eines Busches oder eines Baumes aufsuchen. Achtet aber darauf, daß der Schatten wandert!

Vor hellem Hintergrund (Horizont, hell beschienener Hauswand, hellen Büschen usw.) bin ich mit dunkler Kleidung gut zu sehen, vor hellem Horizont hilft nur „Verschwinden von der Erdoberfläche", sonst: helle Kleidung. Vor dunklem Wald und vor dunklem Hintergrund falle ich umgekehrt mit heller Kleidung natürlich auf, dazu gehört also wieder eine dunkle Kleidung. Nun könnt ihr euch freilich nicht nach dem jeweiligen Hintergrund draußen im Gelände umziehen. Daher muß euer Bestreben sein, für eure jeweilige Kleidung auch entsprechenden Hintergrund und Untergrund zu finden oder euch nur in guter Deckung zu bewegen.

Spähen, Melden und Sichern

Spähen

Über die Lichtung huschen zwei Jungen. Fast kein Geräusch, kein Zweigeknacken ist zu hören. Dann glaubt man nur noch ein paar Schatten zwischen den Bäumen zu sehen; wenn man aber näher auf die Stelle zugeht, ist nichts mehr wahrzunehmen.

Auf der anderen Seite des Waldes gerät plötzlich ein Busch in leise Bewegung. Da sind sie also schon!

Unten im Grund, an der Biegung des Flusses, liegt das Lager der „Blauen". An der Waldecke stehen die blauen Feldposten. Sie liegen verborgen hinter den ersten Bäumen des Waldes und beobachten angestrengt das Vorgelände. Und doch bleibt ihnen verborgen, daß hinter der Hecke, die sich von dem Wald hinunter zum Fluß zieht, zwei Gestalten kriechen, den Körper ganz dicht an den Boden gepreßt, sich Zoll für Zoll vorschiebend, um den günstigsten Blick auf das blaue Lager zu haben. Keine hastige Bewegung verrät die beiden, kein Stoßen an Steine und Wurzeln. Endlich haben sie eine Lücke in der Hecke erreicht. Langsam, ganz langsam schiebt sich in die Lücke ein Zweig hinein, hinter dem der eine der Jungen zum Lager hinüberspäht, während der andere zum Wald und zu den Posten hinauf beobachtet. Nach wenigen Minuten treten die zwei den Rückweg an. Genau so vorsichtig, genau so leise und gedeckt! Ihre Meldung ist wichtig. Sie dürfen sich nicht verraten. Sie müssen auf jeden Fall zum Führer zurück, dürfen sich in keinen Kampf einlassen; denn ein Späher soll viel sehen, ohne gesehen zu werden; er soll beobachten und nicht kämpfen.

Jetzt sind sie wieder ins bergende Dunkel des Waldes eingetaucht. Während der eine am Waldrand das Lager und die Feldposten beobachtet, schreibt der andere in Deckung die schriftliche Meldung. Wenige Minuten später schlüpft der eine Pimpf mit der Meldung tiefer in den Wald hinein, überquert im schnellen Lauf die Lichtung und verschwindet im dichten Wald. Der andere beobachtet das Lager weiter, um festzustellen, ob die Blauen aus dem Lager aufbrechen und wohin sie sich allenfalls wenden, oder ob Spähtrupps von ihnen ausgeschickt werden, um auch dies dann seinem Führer melden zu können.

Die Aufgabe eines Spähtrupps

Jeder Pimpf weiß, daß es für ihn die schönste Aufgabe ist, in einem Geländespiel als Führer eines Spähtrupps ausgesandt zu werden. Alle einzelnen Fertigkeiten des Geländedienstes finden ihre natürliche Zusammenfassung. Die Aufgabe des Spähtrupps und die Lösung dieser Aufgabe ist eigentlich die Prüfung für all das, was wir vorher im einzelnen gelernt haben.

Ein Spähtrupp kann mit zwei verschiedenen Aufgaben ausgesandt werden: Erkundung und Aufklärung.

Erkundung betrifft immer das Gelände, Aufklärung immer den Gegner.

Erkundung

Was erkunden wir nun am Gelände? Wir sollen feststellen, welcher Geländeabschnitt am günstigsten für die Heranführung unserer Partei ist, welche Geländeteile vom Gegner eingesehen werden und daher für uns ungangbar sind, und wie diese eingesehenen Geländeteile umgangen werden können. Auf der anderen Seite ist es wichtig, zu wissen, in welchen Geländeabschnitten sich der Gegner am besten gegen uns heranarbeiten kann. Wo befinden sich also vor unserem Lager schlecht einzusehende Geländeteile, Kiefernkusseln, Wald mit Unterholz, sehr faltenreiches und mit Büschen bestandenes Gelände, Schluchten und Hecken? Diese Geländeteile müssen wir dann besonders gut beobachten und sichern, um ein ungesehenes Heranarbeiten des Gegners zu verhindern. Weiterhin aber kann Ziel einer Erkundung das Gelände als solches sein, damit der Führer sich ein Bild von dem ihm noch unbekannten Gelände machen kann.

Aufklärung

Aufklärung führen wir gegen den Gegner. Hier ist es wichtig zu wissen, wo der Gegner sich befindet, wie stark er ist, wie er gegen unser Lager vorgeht. Zusammengefaßt also: welche Vorbereitungen er für die Durchführung seiner Aufgabe trifft und wie er dann die Aufgabe durchführt.

Der Spähtrupp

Ein Spähtrupp soll nicht kleiner als 1 Führer und 2 Pimpfe und möglichst nicht stärker als 1 Führer und 6 Pimpfe sein. Zu große Zahl macht das Vorgehen des Spähtrupps schwierig und die Entdeckung durch den Gegner eher möglich. Bei zu geringer Zahl hat der Spähtrupp keine Möglichkeit, mehrere Meldungen zu schicken und selbst die Sicherung der Durchführung seiner Aufgaben vorzunehmen.

Der Spähtrupp besteht aus den besten Jungen des Jungzuges. Als Führer ist der tüchtigste Pimpf ausgesucht. Alle sind gute Läufer und überhaupt richtige Kerls.

Grundsatz

Der Spähtrupp soll sehen, ohne gesehen zu werden, und er soll sehen und nicht kämpfen. Es ist nicht seine Aufgabe, kleine Abteilungen von „Blau" anzugreifen oder ihm begegnende gegnerische Spähtrupps abzufangen. Er gefährdet damit nur die reibungslose Durchführung der gestellten Aufgaben. Stößt er aber plötzlich auf einen blauen Spähtrupp, ohne daß die Möglichkeit besteht, diesem noch ungesehen mit Bogenschlagen auszuweichen, so darf es im unverzüglichen und rücksichtslosen Zupacken kein Zögern geben. Dann heißt es: Drauf! Ebenso schnell aber löst er sich wieder und verschwindet im Unterholz des Waldes.

Das Vorgehen eines Spähtrupps richtet sich ganz nach seiner Aufgabe, nach der Lage, der Zeit und dem Gelände. Es ist selbstverständlich, daß er mit bester Geländeausnutzung und unter Heranziehung aller gegebenen Möglichkeiten und Hilfsmittel seine Aufgabe durchführt. Der Spähtrupp kehrt erst zurück, wenn er all das, was er sehen sollte, gesehen hat, oder wenn die für ihn festgesetzte Zeit verstrichen ist.

Vor einem aber müßt ihr euch hüten: kostbare Zeit zu verschwenden! Es ist nicht nötig, 400 m vom Gegner entfernt im Unterholz des Waldes langsam vorzukriechen. Die schönste Meldung nutzt nichts, wenn sie zu spät kommt. Daher: unaufhaltsames, „flüssiges" Vorgehen bis in unmittelbare Nähe des Gegners, dann vorsichtiges und verschlagenes Auskundschaften. Ist die Aufgabe erfüllt: vorsichtiges Zurückarbeiten während der ersten 200 m, dann in geduckten, schnellen Sprüngen ungesehen wie beim Vorgehen wieder zurück.

Der Auftrag

Der Auftrag für einen Spähtrupp darf nicht allgemein lauten: „Ich will wissen, wo die ‚Blauen' stehen." Er muß vielmehr genaue und begrenzte Befehle enthalten: „Du hast den Auftrag, durch den Buschwald bis in seine Südspitze vorzugehen. Ich will wissen, ob sich in dieser Spitze das Lager der Blauen befindet oder an dem Fischfluß zwischen dem Weiher und der Fischbrücke."

Die Aufgabe darf auch nicht zu weit gesteckt sein. Ist der Buschwald zu groß, so muß der Führer mehrere Spähtrupps losschicken und den

Wald für die einzelnen Trupps aufteilen. Der Führer muß auch angeben, wo er Meldungen erwartet, damit der Melder des Spähtrupps sicher zu ihm zurückfindet. Er muß ferner angeben, zu welcher Zeit der Spähtrupp mindestens zurück sein muß, wenn es sich nicht um große Aufgaben handelt, die eine Beschränkung der Zeit nicht zulassen.

Merksätze für Spähtruppaufträge

1. Gib dem Spähtruppführer eine genaue Darstellung der Lage bei den „Blauen" und bei deinen eigenen Abteilungen, soweit sie dir bekannt ist.

2. Gib dem Spähtrupp einen klar umrissenen Auftrag.

3. Teile dem Spähtruppführer die Zeit mit, die ihm für den Auftrag zur Verfügung steht.

4. Suche dir die besten Jungen für den Spähtrupp heraus! Der Führer des Spähtrupps muß einer der tüchtigsten Jungen deines Jungzuges sein.

5. Gib dem Spähtrupp eine Karte, mindestens aber eine Skizze von dem Gelände mit, das er erkunden soll. Gib ihm Taschenlampe, Uhr, Signalpfeife mit. Erinnere ihn an die Mitnahme von Kompaß und Meldeblock! Teile ihm die Losung mit!

6. Laß dir den Auftrag genau wiederholen, wie überhaupt jeder Befehl, jede Meldung immer zu wiederholen ist, damit kein Irrtum vorkommen kann.

Merksätze für den Spähtruppführer

1. Unterrichte deine Kameraden genau über die Lage und über deinen Auftrag. Teile ihnen mit, wie du deinen Auftrag auszuführen gedenkst; falls du ausfällst, müssen sie ja selbständig weiterhandeln können.

2. Laß den Spähtrupp nicht geschlossen laufen, sondern ziehe ihn etwas auseinander. Bleibt aber immer in Sichtverbindung und möglichst so nah zusammen, daß ihr euch durch halblaute Rufe oder durch Zeichen verständigen könnt.

3. Sorge dafür, daß du bei deinem Vorgehen, bei jedem Halt und bei der Beobachtung der „Blauen" nach allen Seiten gesichert bist! Teile Jungen ein, die nach links, rechts und nach hinten beobachten, während du weiter vorgehst, die Blauen beobachtest oder deine Meldung schreibst.

4. Melde alles, was du vom Gegner siehst. Melde schnell und teile deinem Führer auf der Meldung mit, was du weiter beabsichtigst (siehe Abschnitt „Melden"). Kommst du mit eigenen Abteilungen, Spähtrupps oder Feldposten zusammen, so teile ihnen mit, was du gesehen hast, und lasse dir ihre Beobachtungen erzählen.

5. Erwartest du den Melder zurück, so verabrede mit ihm einen Treffpunkt!

Melden

Der Spähtrupp soll Meldungen schicken, Meldungen über das, was er gesehen hat. Es ist oft notwendig, eine Meldung mit einem Pimpfen zurückzuschicken, wenn der Spähtrupp seine ganze Aufgabe noch nicht erfüllt hat und weiter vorgehen muß.

Bei einem großen Geländespiel kam ein ausgestellter Posten mit einer Meldung zu seiner Abteilung zurückgelaufen, und zwar nicht nur ein Junge, sondern beide, die an diesem Posten aufgestellt waren. (Schon das war falsch! Nur einer bringt die Meldung, der andere beobachtet weiter!) Sie riefen schon von weitem: „Sie kommen!" Nähere Angaben konnten sie nicht machen.

Mit einer Meldung: „Sie kommen!" kann man aber nichts machen. Der Führer wird dadurch nur irregeführt.

Die mündliche Meldung

Nicht immer ist es möglich, eine Meldung schriftlich zu machen, vor allem dann nicht, wenn die Zeit drängt. Deshalb müßt ihr zuerst üben, auch mündliche Meldungen einwandfrei zu übermitteln. Jeder Junge muß eine mündliche Meldung von 15—20 Worten einwandfrei überbringen können. Längere Meldungen müssen schriftlich gegeben werden.

Merke: Jede mündliche Meldung wird von jedem Empfänger wiederholt, bevor er sie weitergibt!

Die schriftliche Meldung

Wenn wir dazu übergehen, schriftliche Meldungen zu entwerfen, so müssen wir vor allem wissen, wie eine solche Meldung aussehen muß.

Eine richtige Meldung, die wertvoll für den Führer sein soll, muß auf die Fragen: „Wann, wen, wie, wo?" genaue Antwort geben.

1. Wann: Genaue Zeitangabe; denn für den Führer ist es wichtig zu wissen, wann die „Blauen" sich zum ersten Male vor seiner Stellung gezeigt haben.

Merke: Die Zeit wird vierstellig angegeben, also z. B. 07.20 oder 15.30. Datum nicht vergessen.

2. Wen: Hier muß gesagt werden, was von den Blauen gesehen worden ist. Die Zahl, also wieviel („15 Jungen", „etwa 50 Jungen") und die Art des Gegners: Radfahrer usw.

Merke: Gib die Zahl möglichst genau an! Kannst du sie nicht genau angeben, so schreibe: etwa . . . ! Bei mündlicher Übermittlung sage stets statt „zwei": „zwo!"

3. Wie: Wie du den Gegner gesehen hast: lagernd, auf dem Marsch, in schnellem Lauf usw.

Merke: Auch Marschformationen genau angeben (Reihe, Marschkolonne usw.)!

4. Wo: Genauen Ort angeben. Nicht: „Bei Altdorf", sondern „300 m ostwärts Südausgang Altdorf". Nicht: „Auf der Straße nach Burgstadt", sondern: „Auf der Ia-Straße von Holzhausen nach Burgstadt" (d. h. eine Straße ist immer durch zwei Punkte und durch die Wegart zu bezeichnen).

Merke: Die Marschrichtung auf einer Strecke wird durch: „ . . . von Holzhausen nach Burgstadt . . .", d. h.: „in Richtung Burgstadt" angegeben.

5. Als letzten Punkt darfst du nie vergessen, auf die Meldung zu schreiben, was du weiterhin tust, wenn du deinen Standort verläßt, also etwa: „Ich gehe gegen Altdorf vor."

Prägt euch also noch einmal ein: Eine Meldung muß auf fünf Fragen Antwort geben: a (wann), e (wen), i (wie), o (wo), u (und was tue ich weiter).

Gebt Meldungen, wenn irgend möglich, schriftlich, und zwar auf dem richtigen Meldeblatt mit Vordruck. Wie ein solches ausgefüllt wird, seht ihr an der Abbildung. Hierzu müßt ihr euch noch folgendes merken:

Als Absender schreibt ihr eure Bezeichnung also: „Spähtrupp Müller", oder „Spähtrupp Altdorf".

Der Abgangsort ist der Ort, von dem die Meldung tatsächlich abgeht.

Die Abgangszeit wird erst nach Fertigstellung der Meldung ausgefüllt, also in dem Augenblick, in dem ihr dem Melder die Meldung zum Überbringen gebt.

Die Anschrift soll niemals namentlich an den Führer gerichtet sein, sondern immer an die Einheit, also nicht: „An Ernst Schulze", sondern: „An den Führer Jungzug York".

Unterschrift nicht vergessen!

Merksätze

1. Schreibe die Meldung mit Bleistift (Tintenstift verwischt bei Regen)! Die Meldungen werden innerhalb des Spähtrupps durchnumeriert, gleichgültig, ob es mündliche oder schriftliche sind. Der Melder muß den Inhalt der Meldung kennen (falls die Meldung verlorengeht)! Melde keine Romane, sondern schreibe nur deine Beobachtungen! Melde kurz, vollständig und schnell!

2. Melde nur, was du selbst gesehen hast! Beispiel: Ein Bauer sagt dir, daß vor etwa einer Viertelstunde 10 Jungen mit blauen Armbinden durch Altdorf in Richtung nach Burgstadt gelaufen sind. Melde nicht: „Um 10.15 Uhr liefen 10 „Blaue" durch Altdorf in Richtung Burgstadt", sondern: „Nach Mitteilung eines Bauern liefen . . ."

3. Melde nur das als feststehend, was du verantworten kannst! Beispiel: Du siehst dort hinten auf dem Berg eine Reihe von Jungen, die

du als blaue Gegner erkannt hast. Du nimmst an, daß es sich um die Jungenschaft „Blücher“ handelt. Melde nicht: „Um 13.10 Uhr auf der Nordseite des Galgenberges die Jungenschaft ‚Blücher‘ lagernd gesehen“, sondern: „Um 13.10 Uhr auf der Nordseite des Galgenberges etwa 15 Jungen lagernd gesehen, vermutlich Jungenschaft ‚Blücher‘.“

4. Schreibe alle Orts= und Personennamen lateinisch! Schreibe nie: „vor, hinter, links, rechts“, sondern: „nördlich, westlich, südlich, ostwärts“

Absendende Stelle:	2te Meldg.	Ort	Dat.	Zeit
Spähtrupp Müller	Abgegangen:	150 m südostwärts Südausgang Weddstedt	11. 8. 1938	16.04
	Angekommen:			

An Führer des Jungzuges Siegfried

1.) 15.50 verlassen etwa 10 blaue Radfahrer in schneller Fahrt den Ostausgang Weddstedt und fahren auf der I A = Straße von Weddstedt nach Heilsburg. 200 m ostwärts Weddstedt biegen sie nach Norden in den Stadtwald ab.

2.) Ich gehe auf Weddstedt vor.

Durch Radfahrer Werner

Müller
Jungenschaftsführer

Ludwig Voggenreiter Verlag Potsdam

(nicht östlich!)! Ergänze, wenn nötig und möglich, deine Meldung durch eine Skizze (s. Skizzenzeichnen!)!

5. Melde schnell! Die beste Meldung, die zu spät kommt, nutzt dem Führer nichts mehr!

Wenn ihr das alles behalten habt und richtig macht, schreiben wir jetzt noch einige Meldungen.

Uebung

Der Führer der Jungenschaft gibt eine leichte Aufgabe, und jeder von euch muß auf einem richtigen Meldevordruck*) seine schriftliche Meldung machen. Beispiel: „Du liegst als Spähtruppführer 150 m süd-ostwärts Südausgang Weddstedt. Es ist 15.50 Uhr. In diesem Augenblick siehst du, wie 10 blaue Radfahrer den Ostausgang Weddstedt verlassen und in schneller Fahrt auf der Straße von Weddstedt nach Heilsburg fahren. Nach etwa 200 m biegen sie von der Straße ab und verschwinden in dem nördlich der Straße gelegenen Stadtwald."

Jeder von euch muß jetzt eine schriftliche Meldung ausfüllen, Fehler werden besprochen.

Sichern

Wir müssen uns nun noch einige Grundsätze einprägen, die wir beim Geländespiel zu beachten haben.

Ihr befindet euch im „Kriegsgebiet". Irgendwo am Rand der Straße wartet „Blau", um euch zu überfallen. Da könnt ihr nun nicht mehr in geschlossener Ordnung marschieren. Ein plötzlicher Überfall von „Blau" ohne vorherige Warnung würde bei euch größte Verwirrung schaffen und euch viel „Lebensfäden" kosten. Ihr müßt euren Marsch also sichern.

*) Meldeblock. 25 Meldeblätter mit vorschriftsmäßigem Vordruck und Maßstabnetz. 25 Pfg. Ludwig Voggenreiter Verlag Potsdam.

Marschsicherung

Eine marschierende Einheit schickt zur Sicherung kleinere Abteilungen vor. Ein Fähnlein marschiert etwa so, wie ihr es auf der Skizze seht. Vorn laufen zwei *Späher*, das sind die Augen des ganzen Fähnleins. Sie haben die Aufgabe, nach vorn und nach den Seiten zu beobachten, „blaue" Spähtrupps rasch zu melden, Hinterhalte am Rand der Straße zu entdecken usw. In etwa 100 m Abstand folgt dann eine Jungenschaft. Das ist die *Spitze*. Etwa 300 m zurück folgt ein Jungzug (ohne die vorgeschickte Jungenschaft). Das ist der *Vortrupp*. Und noch etwa 500 m weiter zurück folgt dann das Fähnlein (ohne den vorgeschickten Jungzug). Späher, Spitze und Vortrupp bilden zusammen die *Vorhut* der marschierenden Einheit.

Seitendeckung
Spitze
2/3 Jungzug
2/3 Fähnlein
100 m
300 m
500 m
Seitendeckung

Schema einer Marschsicherung

Zwischen die einzelnen Teile dieser Marschsicherung werden *Verbindungsrotten* in einem Abstand von je etwa 100 m eingeschoben. Diese Verbindungsrotten (je zwei Pimpfe) haben die Aufgabe, die Verbindung zwischen allen Teilen aufrechtzuerhalten, Befehle vor- und Meldungen zurückzugeben und aufzupassen, daß beim Abbiegen vom geraden Weg die Abteilung nicht in zwei Teile reißt.

Die angegebenen Abstände werden in der Dämmerung etwas geringer sein. *Grundsatz*: Immer Sichtverbindung.

Um auch von der Seite her gedeckt zu sein, werden nach links und rechts *Seitendeckungen* hinausgeschoben, notfalls mehrere nach jeder Seite. Die ersten links und rechts halten sich etwa in Höhe der Spitze. Weitere marschieren gestaffelt wie etwa der Flug der Wildgänse. Zwischenraum und Abstand: je nach Gelände 50—100 m (Sichtverbindung).

Eine zurückmarschierende Abteilung (Gegner im Rücken) sichert sich nach hinten in der gleichen Weise (Nachhut: Nachtrupp, Nachspitze).

Das Vorgehen aller Sicherungsabteilungen muß gedeckt erfolgen. Die Späher, die Spitze und die Verbindungsrotten marschieren also jeweils in den Straßengräben oder im Baumschatten (die Spitze in zwei Reihen rechts und links der Straße).

Lagersicherung

Genau wie eine marschierende Abteilung muß sich auch ein Lager vor plötzlichen Überfällen sichern. Diese Sicherung soll gegnerischen Späh- trupps die Aufklärung des Lagers verhindern und bei Angriff der Lager- besatzung Zeit geben, sich kampfbereit zu machen.

Zu diesem Zweck werden gegen den Gegner fächerartig Sicherungen vorgeschoben, wenn nötig wie ein Spinnennetz rund um das Lager. An übersichtlichen Stellen werden Feldposten (ein Führer und zwei Jungen) ausgestellt. Die Feldposten werden vom rechten Flügel an durchgezählt. Die Entfernung vom Lager soll etwa 100—200 m betragen. Die Ab- lösung erfolgt stündlich.

Die Feldposten müssen sich gut tarnen, um von gegnerischen Späh- trupps nicht erkannt zu werden. Sie müssen die Lage der benachbarten Feldposten und die kürzesten Wege zum Lager kennen.

Die Aufgabe dieser Feldposten ist nun, das vor ihnen liegende Gelände scharf zu beobachten, um jede Annäherung des Gegners sofort zu erkennen und an das Lager zu melden.

Schulungsspiele

A. Geländeausnutzung

1. Eine kleine Kiesgrube wird von 2—3 Jungen besetzt. Die andern müssen sich an die Kiesgrube anschleichen.

2. In einem durchschnittenen und mit Unterholz und Büschen bestandenen Gelände steht der Jungenschaftsführer. In einem Kreis um ihn mit einem Durchmesser von etwa (je nach Dichte der Buschbewachsung) 30—50 m sind allerlei Gegenstände auf den Boden gestellt (Kochgeschirr, Tornister, kleine Fähnchen und dergleichen). Die Pimpfe verteilen sich in einem weiten Kreis und haben nun die Aufgabe, an diese Gegenstände heranzuschleichen und sie „zu entführen". Wer vom Jungenschaftsführer gesehen wird, muß zurück und von vorn anfangen.

3. Zwei sich gegenüberliegende Waldränder oder sonstige markante Linien in gut durchschnittenem und bedecktem Gelände (etwa 200—300 m entfernt) werden von je einer Hälfte der Jungenschaft in ausgedehnter Linie besetzt. Auf ein gegebenes Zeichen haben beide Parteien die Aufgabe, ihre Standorte zu wechseln, d. h. die beiden Linien müssen sich durcheinander und aneinander vorbei bewegen und schleichen, um den jenseitigen Waldrand zu gewinnen. Jeder einzelne Pimpf gibt acht, wen von seinen Gegnern er unterwegs beobachtet und meldet das nachher dem leitenden Jungenschaftsführer.

4. Die eine Hälfte der Jungenschaft erhält die Aufgabe, 15 Minuten früher aufzubrechen und sich links und rechts der zum Weitermarsch dienenden Straße zu tarnen. Die marschierende Jungenschaft hat die Aufgabe, die getarnten Pimpfe zu entdecken (Namensanruf).

5. Schiebt auf euren Rasten und auch auf dem Marsch schnell einmal folgende kleine Übung ein: Der Jungenschaftsführer ruft zu irgendeinem gegebenen Zeitpunkt (in einigermaßen günstigem Gelände): „Nach vorn (nach hinten, nach oben) tarnen!" Er läuft dann etwas voraus und prüft die Ausführung dieses Befehls.

6. Der Jungenschaftsführer gibt seinen Pimpfen in einem zum Tarnen mittelgünstigen Gelände den Befehl: „In 5 Minuten ist alles in diesem Geländestreifen (er beschreibt ihn näher) mit Sicht zu mir getarnt. Weggetreten!" Der Führer dreht sich um, in der Zwischenzeit verschwinden seine Pimpfe. Nach 5 Minuten dreht sich der Führer wieder nach dem betreffenden Geländestreifen um und stellt nun fest, ob einer von seinen Pimpfen noch zu sehen ist. Wo er jemand bemerkt, veranlaßt er ihn, sich besser zu tarnen. Dann führt er selbst bestimmte Bewegungen aus, z. B. Knien, Armkreisen, Steinwerfen usw. Auf einen Pfiff oder ein sonstiges Zeichen läßt er die Jungen sammeln. Sobald alle wieder versammelt sind, läßt er sich von jedem Pimpf berichten, welche Bewegungen er ausgeführt hat.

Auch bei der Tarnung ist darauf zu achten, daß jeder gute Beobachtungsmöglichkeit hat. Sicht geht vor Deckung.

B. Spähen

1. Der Jungenschaftsführer gibt an einen Spähtrupp folgenden Auftrag: „Ich will mit der Jungenschaft zur Flußbrücke ostwärts Altdorf vorgehen! Du erkundest den Weg von hier (Ausgangspunkt) bis zur Flußbrücke für unser Vorgehen. Ich will besonders wissen: 1. Ist die Flußbrücke von Altdorf aus einzusehen? 2. Wie breit ist die Brücke und wie sind die Ufer des Flusses an der Brücke beschaffen? 3. Ist der auf der Karte verzeichnete Steg über den Fluß 100 m ostwärts der Flußbrücke noch vorhanden?"

2. Einige Jungen müssen einen kleinen Hügel besetzen. Alle anderen versuchen — in Spähtrupps aufgeteilt — möglichst ohne gesehen zu werden an den Hügel heranzukommen.

3. Die Pimpfe auf dem Hügel machen im Laufe einer bestimmten Zeit vorher genau festgelegte Bewegungen (z. B.: Ein Junge steht auf und legt sich wieder hin, der zweite winkt mit einer Flagge usw.). Die anschleichenden Spähtrupps müssen nun von all dem Gesehenen an den Führer schriftliche Meldung machen. Sie haben nur dann ihre Aufgabe erfüllt, wenn sie mit der Meldung ungesehen wieder an den Ausgangspunkt zurückgelangt sind.

4. Der Jungzug wird geteilt. Jede Abteilung schlägt in etwa 500 bis 800 m Entfernung von der anderen ein Lager auf, das durch Feldposten gesichert wird. Der Rest jeder Abteilung wird in Spähtrupps aufgeteilt und nun gegen das gegnerische Lager vorgeschickt. Die Spähtrupps müssen genaue Meldung über den Ort des Lagers, die Sicherung des Lagers usw. zurückbringen.

C. Melden

1. Die Jungenschaft übt zuerst die Durchgabe mündlicher Befehle und Meldungen. Es wird durchgegeben:

„Morgen abend fällt der Heimabend aus."

„Hans und Klaus sollen sich in 10 Minuten bei Wolf melden."

„Wir fahren um 13.20 Uhr von Burgstadt ab. Stopp. Sammeln um 13 Uhr an der Kirche von Altdorf."

Um ein Waldstück herum werden die Jungen im Abstand von etwa 50—100 m aufgestellt. Wieder werden Befehle und Meldungen durchgegeben. Jeder Junge muß sie zu seinem Nebenmann bringen, der sie vor der Weitergabe wiederholt. Fehler werden sofort verbessert. Der letzte meldet sie wieder an den Führer. Gebt auch hier erst leichte, später schwere Befehle durch!

2. Seitwärts des marschierenden Jungzuges laufen einige Pimpfe, die genau festgelegte Bewegungen machen: Sie tragen an einem Ast einen

Tornister, dann nehmen sie den Tornister über, laufen 50 m im Laufschritt, setzen sich hin usw. Die auf der Straße marschierenden Jungen müssen sich das alles einprägen und nach kurzer Zeit, jeder für sich, darüber eine schriftliche Meldung an den Führer durchgeben.

3. Zwei Jungenschaften liegen sich etwa 400—500 m gegenüber. Die Lager werden durch Fähnchen und 2—3 Posten bezeichnet, die vorher festgelegte Bewegungen und Handlungen vornehmen (Holzstoß bauen, 100 m vor- bzw. zurücklaufen usw.). Der Rest der Jungenschaften wird in Spähtrupps aufgeteilt. Diese Spähtrupps erhalten die Aufgabe, auf verschiedenen Wegen an das gegnerische Lager heranzugehen und laufend schriftliche Meldungen über die Tätigkeit der blauen Posten zu den Parteiführern zu schicken.

4. Weitere Übungen lassen sich leicht mit kleinen Geländespielen verbinden. Ausgesandte Spähtrupps, ausgestellte Posten, vorgehende Späher müssen schriftliche Meldungen zurückbringen.

D. Sichern

1. Auf einem Ausmarsch wird auf der Landstraße eine richtige Marschsicherung durchgeführt. Voran die zwei Späher, dann mit etwa 150 m Abstand die Spitze, die links und rechts im Straßengraben oder im Schatten der Bäume marschiert, danach die Verbindungsrotten usw.

Der Marsch geht durch Wald und durch Dörfer. Die Verbindungsrotten geben deutliche Sichtzeichen, wenn die Spitze vom Weg abbiegt. Bald bekommt jeder Junge das richtige Gefühl dafür, wie er sich zu verhalten hat.

2. Eine Jungenschaft marschiert auf der Straße. Eine zweite hat die Aufgabe, sich an dieser Straße aufzustellen und die marschierende Jungenschaft zu überfallen. Aufgabe der Marschsicherung (mit Seitendeckung) also: den Hinterhalt entdecken.

3. Eine Jungenschaft richtet ein Lager ein (durch Fähnchen und Posten bezeichnet) und stellt Feldposten um dieses Lager. Eine zweite Jungenschaft muß — in Spähtrupps aufgeteilt — gegen dieses Lager vorschleichen und die Fähnchen erobern.

Am Abend im Gelände

Der Übergang vom Tag zur Nacht

Es ist notwendig, daß wir Jungen den Übergang vom Tag zur Nacht einmal selbst erleben. Wolfs Jungenschaft geht daher so zeitig ins Ge-

lände, daß sie noch bei Tageslicht auf einer Kuppe haltmachen kann, wo sie Wiesen, Felder, Niederholz und Hochwald vor sich hat, dazu vielleicht die Sicht auf eine belebte Straße. Noch am Tage betrachtet sie das vor ihr liegende Geländestück. Besonders auffällige Gegenstände, wie einzelstehende Bäume, Buschreihen, Schuppen, Waldränder usw., prägen sich alle Pimpfe ein. Wenn dann langsam die Dämmerung über das Land sinkt, sehen sie, wie sich nunmehr alles verändert. Ein weiter ab gelegener Waldsaum verschwindet langsam und entzieht sich der Beurteilung. Der Horizont rückt näher heran. Und nun sehen alle, wie die ferne Baumreihe im Tal nur noch ein schmaler Strich wird, wie der Bach in der Senke verschwindet.

Wolf paßt auf, daß die Jungen selbst merken, was *wesentlich* ist, daß also nicht Veränderungen „im allgemeinen" festgestellt werden. Er greift einen Gegenstand nach dem anderen heraus, Straße, Bach, Schuppen, Waldrand, Baumreihe, Wiese, Feld und erklärt an ihnen die Veränderungen. Die Jungenschaft bleibt bis zur völligen Dunkelheit an dieser Stelle.

Sehen

Alle Gegenstände erscheinen in der Dunkelheit größer als am Tage. Ihre Umrisse sind ungewohnt geformt, da die Einzelheiten verschwinden. Gegenstände sind nur in Umrissen zu sehen, ihre Farben, ihre Kennzeichen, ihr „Kleid", an dem wir das Bild als Gegenstand erkennen, sind verschwunden oder können nicht mehr unterschieden werden. Die unsicheren Eindrücke werden vom Pimpf leicht phantastisch ergänzt, falsch gedeutet, übertrieben geschildert.

Wenn ihr glaubt, irgend etwas bewegt sich vor euch im Gelände, so seht für kurze Augenblicke weg. Ihr könnt dann besser beurteilen, ob es sich um einen ruhenden Gegenstand handelt, der lediglich auf Grund einer Augentäuschung beweglich erschien.

Hören

Viel wichtiger als am hellen Tag ist jetzt das Hörenkönnen und die Fähigkeit, aus Geräuschen die Art und Richtung ihrer Quelle zu finden und bestimmte Schlüsse zu ziehen. Ungewohnte oder undeutlich vernommene Geräusche werden sehr leicht falsch gedeutet. Ihr müßt aus der Art, Richtung und Stärke des Geräusches auf seinen Urheber oder auf seine natürliche Ursache schließen lernen. Die Entfernung von Geräuschquellen wird im Dunkeln gewöhnlich unterschätzt, besonders wenn der Wind auf den Lauscher zusteht.

Gehen

Auch der kleinste Pimpf muß geräuschloses Gehen lernen. Viele Jungen sind hilflos, wenn sie im Dunkeln durch den Wald gehen sollen. Sie stampfen dahin, wie sie es vom Asphalt her gewöhnt sind. Im dunklen Gelände muß man den Fuß von oben nach unten weich auf den Boden setzen, zuerst mit dem Hacken, dann leicht abrollend. So lernen die Pimpfe langsam, das eigene Gewicht so in der Gewalt zu haben, daß kein Zweig knackt und bricht, den sie unterm Fuß spüren.

Kriechen

Mit dem Gehenlernen fängt es an, dann folgt das Kriechen. Das Kriechen in der Dunkelheit erfolgt geräuschlos. Ihr fühlt mit den Händen vor und zieht dann den Körper nach. Die Knie werden hochgenommen. Der Körper darf nicht eng an den Boden gepreßt werden, die Bewegungen werden langsam gemacht, Hindernisse (Zweige usw.) räumt ihr vorsichtig aus dem Weg oder umgeht sie. Jeder Pimpf muß lernen, sich geräuschlos erst langsam, dann schnell hinzulegen und wieder aufzustehen. Ihr sollt euch üben, im Kriechen Hindernisse zu überwinden. Fremde Geräusche werden ausgenützt, so gut es geht.

Tarnen

Unter Tarnen verstehen wir bei Dunkelheitsübungen, daß all das getarnt werden muß, was an uns selbst „leuchtet". Alles, was weiß erscheint, Gesicht oder blitzende Metallteile, ist zu verbergen. Zieht die Strümpfe über die Knie und die Schiffchen weit ins Gesicht hinein. Notfalls verschmiert ihr euch eben das Gesicht mit „feuchtem Staub".

Dann achtet genau wie bei Tag darauf, daß ihr euch nicht vor hellem Hintergrund aufbaut. Kuppen und Hügel werden nicht „überschlichen", sondern „umschlichen".

Beobachten

Licht ist in der Dunkelheit am weitesten sichtbar. Seine Entfernung ist jedoch immer schwer zu schätzen. Wesentlich ist festzustellen, ob das Licht ruhig auf einem festen Platz verharrt oder ob es sich bewegt, woraus man oft auf den Lichtträger schließen kann.

Für einen Beobachtungsplatz müßt ihr euch Sicht über freies Gelände sichern. Bei Mondlicht immer den Schatten von Bäumen aufsuchen!

Bei Dunkelheit marschieren!

Wenn kleine Abteilungen bei Dunkelheit marschieren, achten sie darauf, daß die Verbindung nie abreißt. Jeder hat den Auftrag, dem Vordermann möglichst dicht auf dem Pelz zu bleiben. Ist die Reihe aber doch irgendwo abgerissen, so muß sofort von dem „abgerissenen Trupp" Rufverbindung aufgenommen werden. Im übrigen geht immer ein verantwortlicher Unterführer als letzter in der Reihe.

Beim Marsch auf Landstraßen beachtet unbedingt die Vorschriften der Straßenverkehrsordnung (siehe Abschnitt: Marsch).

Im Licht des Scheinwerfers

Leuchtraketen haben wir nicht und unsere „Scheinwerfer" sind sehr lichtschwach. Wir haben nur unsere Taschenlampen. Trotzdem wollen wir, um Körper und Geist zu schulen, mit dem Scheinwerfer Übungen und Spiele machen.

Trifft dich liegend, halb aufgerichtet oder in ganzer Größe der Kegel eines Scheinwerfers, dann verharre in der Lage, in der du eben bist. Bewege dich nicht, dann wirst du vielleicht nicht erkannt. Bewegst du dich aber im grellen Licht, so verrätst du dich sofort.

Geländespiel

Geländespielregeln

Allgemeines

G r u n d s a t z: Keine größeren Spiele als Jungzug gegen Jungzug! Viel sinn- und wertvoller als größere Spiele sind die Spiele von Jungenschaft gegen Jungenschaft!

Bei unseren Geländespielen müssen wir die Gesetze und Bestimmungen beachten, die in Feld und Wald gelten. Wir dürfen ohne Erlaubnis des Besitzers nicht betreten: Schonungen und eingefriedete Waldstücke, Gebäudeteile, Gärten, überhaupt Grundstücke (bewohnt oder unbewohnt), Viehkoppeln, Wiesen und Felder zwischen Februar und Oktober, verbotene Wege. Beachtet die Forstbestimmungen, achtet auf Naturschutzgebiete, Wildgehege! Saaten auch im Winter nicht betreten!

Wir müssen uns stets höflich benehmen. Auch Tiere dürfen von uns nicht geneckt werden!

Selbstverständlich sind auch Roheiten im Kampf und unkameradschaftliches Verhalten beim Spiel sowie alles Mogeln eines echten Pimpfen unwürdig.

Spiellage

Die Spiellagen und Spielaufgaben müssen so einfach, klar und kurz wie möglich sein. Große Umschreibungen hören sich nie gut an, verwirren und lassen das Wesentliche verschwinden. Gebt bei Geländespielen die Spiellage möglichst mündlich. Jeder kann dann beim Bekanntgeben der Spiellage mitschreiben, was er für notwendig hält.

Die Spiellage muß enthalten: Spielaufgabe, Spielgrenzen, Spielzeit, Entscheidungen (Bindenkampf usw.) und Erkennungszeichen, Sammelplatz, Schiedsrichter und sonstige notwendige Anordnungen (Signale usw.).

Die Spiellage muß allen Jungen bekanntgegeben werden.

Spielgelände und Spielgrenzen

Das Gelände müßt ihr nach dem Spielzweck aussuchen. Ihr könnt für Suchspiele nicht deckungslose Wiesenebenen nehmen und für Beobachtungsaufgaben nicht nur dichten Wald.

Achtet darauf, daß gefährliche Geländeteile (Gruben, Autobahnen usw.) ausgeschaltet werden. Vermeidet unbedingt Sumpfgebiet!

Wählt das Gelände nicht zu groß, sonst besteht die Gefahr, daß sich die Parteien nicht finden.

Die Spielgrenzen müssen genau festgelegt sein. Eisenbahnlinien, möglichst auch Ortschaften und Fernverkehrsstraßen sollen im Spielgebiet nicht vorhanden sein.

Jeder Junge muß die Spielgrenzen genau kennen. Es dürfen keine Unklarheiten über diese Grenzen bestehen. Die Grenzen werden am besten nach auffallenden Geländepunkten (Ortschaften, Waldränder, Flußläufe, Bahnstrecken, Landstraßen und Wege usw.) gezogen. Sonst nach Planquadraten, Gemeindegrenzen usw.

Vergeßt nicht, Sammelpunkte für Versprengte, Gefangene, Verletzte und den allgemeinen Sammelpunkt nach Schluß des Spiels bekanntzugeben. Sucht euch dazu auffallende Punkte aus, die auf der Karte und auch im Gelände leicht zu finden sind. (Kirchplätze, Ein- und Ausgänge von Ortschaften, Berggipfel, Straßenkreuzung usw.)

Sorgt für ausreichendes Kartenmaterial. Nicht nur der Leitende und die Parteiführer müssen Karten haben, sondern möglichst jeder Unter- und Spähtruppführer, diese sonst mindestens maßstäbliche Skizzen (am Tage vorher anfertigen).

Spielzeit

Nie zu kurze, aber auch nicht zu lange Zeit nehmen! Beginn und Schluß des Geländespieles müssen eindeutig festgelegt sein. Als Spielschluß kann auch angenommen werden: die Erledigung der Spielaufgabe, Signal mit Hörnern, Trillerpfeifen, Sammelruf oder sonstige Zeichen.

Zu Beginn des Spieles wird die Uhrzeit ausgegeben, wonach alle Uhren gleichgerichtet werden. Jeder Führer sollte eine Uhr haben. (Vergeßt nicht, sie gegen Schlag oder Stoß zu sichern und befestigt sie gut!)

Der Leitende und die Parteiführer überwachen den Fortgang des Spieles mit der Uhr, damit die gestellten Zwischenzeiten genau nach der Uhr eingehalten werden.

Freund und Gegner

Beide Parteien müssen sich gut voneinander unterscheiden.

Unterscheidungsmöglichkeiten:

1. Farbige Armbinden; 2. Rot mit, Blau ohne Schiffchen oder Mütze; 3. Rot mit, Blau ohne Taschentuch um den Unterarm (das Taschentuch leuchtet aber oft, schlechte Tarnung); 4. farbige Halstücher; 5. Nummern aus Pappe oder Stoff (für Anschleich-, Such- und Tarnspiele).

Verboten ist das Anlegen des gegnerischen Abzeichens.

Entscheidungen

Die Entscheidung über Sieg und Niederlage kann gefällt werden nach:

1. Erfüllung bzw. Nichterfüllung der gestellten Aufgabe;
2. Spiellage: Gefangennahme des Führers, Eroberung des Lagers usw.;
3. Zahl der eroberten Lebensfäden.

Die Einzelentscheidung über „tot" und „lebendig" wird gewöhnlich durch den sogenannten „Lebensfaden" geführt. Jeder Junge trägt am linken Oberarm einen Wollfaden. Wird der Faden von einem Gegner abgerissen, so ist der Junge „tot" oder gefangen.

Andere Möglichkeiten: Abschlagen mit drei Schlägen; nur eine Partei darf abschlagen; Wegnehmen des Unterscheidungszeichens (Schiffchen, Armbinde usw.); Namensanruf oder Nennen der Nummer bei Tarn- oder Suchspielen.

Ihr könnt auch um Stäbe kämpfen. Jeder Pimpf trägt in der Hand einen Holzstab. Wird ihm dieser von einem anderen entwunden, so ist er „tot" oder gefangen.

Leitender und Schiedsrichter

Als Leitende und Schiedsrichter dürfen nur ältere Jungen mit Erfahrung und ausgeprägtem Verantwortungs- und Gerechtigkeitssinn ausgewählt werden.

Vor dem Spiel soll möglichst eine Besprechung sämtlicher Führer stattfinden. Hierbei wird das Spiel genau besprochen. Es kann auch am Tag vorher auf der Karte oder im Sandkasten durchgespielt werden.

Der Leitende

Das Spiel wird verantwortlich von einem Führer geleitet: dem „Leitenden". Der Leitende gibt die Spiellage aus und überwacht den Verlauf des Spieles. Bei großem Spielgebiet ist es gut, wenn er ein Rad oder Motorrad zur Verfügung hat, um schnell seinen Standort wechseln zu können. Er hat einige Jungen als Melder bei sich.

Der Schiedsrichter

Bei kleinen Spielen ist der Leitende gleichzeitig Schiedsrichter. Bei größeren Spielen bestimmt er für jede Partei einen Parteischiedsrichter, denen je ein Melder gestellt wird. („Schiedsrichter Rot", „Schiedsrichter Blau".) Je nach der Zahl der beteiligten Jungen werden diesen Parteischiedsrichtern Schiedsrichtergehilfen beigegeben. Der Schiedsrichter wird sich gewöhnlich beim Parteiführer aufhalten, um dessen Anordnungen oder um ankommende Meldungen zu prüfen. Die Schiedsrichtergehilfen begleiten die Unterabteilungen der Parteien oder solche Gruppen, die Sonderaufgaben zu erfüllen haben.

Die Schiedsrichter haben sich genau so zu benehmen wie die Jungen der Partei, damit sie die Stellung der Partei nicht verraten. Alle Führer und Unterführer haben den Schiedsrichtern über alle Fragen des Spieles, über gegebene Befehle oder erhaltene Meldungen Auskunft zu geben.

Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind während des Spieles unangreifbar und müssen auf das Genaueste beachtet werden. Jungen oder Abteilungen, die den Anordnungen der Schiedsrichter nicht folgen, schließen sich dadurch aus dem Spiel aus. Kritik an Anordnungen der Schiedsrichter ist während des Spieles zu unterlassen. Sie hat — falls notwendig — nach dem Spiel durch Meldung an den Leitenden zu erfolgen.

Die Schiedsrichter einer Partei dürfen nicht zum Schaden der anderen nur ihnen bekannte Einzelheiten bekanntgeben. In Anordnungen der Parteiführer können sie nicht eingreifen, es sei denn, daß Spielregeln oder die Spiellage willkürlich durch Befehle des Parteiführers geändert werden. Die Schiedsrichter dürfen ihrerseits während des Spieles keine Kritik an Maßnahmen der Parteiführer vornehmen.

Die Schiedsrichter müssen kenntlich gemacht sein (weiße Binden um Schiffchen).

Kritik

Die Kritik hält der Leitende. Er sammelt zunächst zu diesem Zweck die Meldungen der Parteischiedsrichter über den Verlauf des Spieles. Danach berichten ihm die Parteiführer. Erst dann gibt er vor beiden Parteien eine Darstellung des gedachten Zweckes des Spieles, wiederholt noch einmal die Spiellage und schildert den Ablauf der Spielhandlung. Er beurteilt das Verhalten der Parteien bzw. einzelner Unterabteilungen. Hierbei kann er auch die Parteiführer oder Unterführer einer Partei zu

Worte kommen lassen. Er fällt über Klagen oder etwaige Streitfälle das endgültige Urteil. Dann gibt er die Spielentscheidung bekannt.

Was jeder einzelne vom Spiel wissen muß

1. Spielgedanke und Spiellage.
2. Spielfeldgrenzen.
3. Spielbeginn, Spielschluß, Sammelplatz, Spielregeln (hierzu gehören auch die Signale: „Halt", „Sammeln" usw.), Bestimmungen über verbotene Geländeabschnitte, Verhalten gegen Einwohner usw.

Spielauswertung

Die Erfahrungen des Spieles geben uns die Möglichkeit, das Spiel auszuwerten. Ohne Auswertung wäre das Spiel nur nutzlose Kraftvergeudung und Zeitverschwendung. Wir machen Geländespiele nicht nur aus Lust und Freude am Kampf, sondern auch um aus ihnen zu lernen.

Hierzu dienen die nächsten Heimabende. Auf ihnen sprechen wir noch einmal das Spiel mit den Ergebnissen durch, besonders das, was falsch gemacht worden ist. Verfolgt das Spiel auch noch einmal auf der Karte oder in eurem Sandkasten. Dann wird das Spiel erst rechten Nutzen bringen.

Spiellagen

Vorbemerkung zu den Spiellagen

Wir geben euch im folgenden eine Reihe von Spiellagen, die den äußeren Rahmen für eure Geländespiele bilden können. In den „Merkworten für die Spieldurchführung" wird auf besonders Wichtiges hingewiesen. Ihr könnt die Spiele beliebig ergänzen. Laßt eure Phantasie walten und bringt in die Spiele all das hinein, was ihr gelernt habt. Gute, zackige Durchführung, verbunden mit genauer Vorbereitung und der entsprechenden nachträglichen Auswertung, werden dann den rechten Gewinn bringen.

Schulungsspiele

Die seltsame Abteilung

Spiellage: Die seltsame Abteilung (Rot) marschiert von Altdorf nach Burgstadt. Von Zeit zu Zeit nimmt sie nach vorher festgelegtem Plan „seltsame Handlungen" (s. u.) vor.

Blau weiß nur, daß der Marsch von Rot in Altstadt beginnt. Blau hat die Aufgabe, den Marschweg der seltsamen Abteilung zu erkunden und durch Spähtrupps bzw. längs der Marschstraße aufgestellte Späher genaueste Meldungen über den Marsch von Rot zu sammeln.

Spielgelände: Straße durch zum Teil offenes, zum Teil bedecktes und durchschnittenes Gelände.

Spielzeit: Etwa 2—3 Stunden.

Kampfentscheidung sowie Spielentscheidung keine.

Merkworte für die Spieldurchführung: Vorschlag für „seltsame Handlungen": 5 Minuten Rast, Tragen eines Jungen, 100 m zurückmarschieren usw. usw.

Ein Hilfsschiedsrichter begleitet die seltsame Abteilung und überwacht die im Plan festgelegten Handlungen. Erkannte blaue Späher haben zur seltsamen Abteilung überzutreten.

Beobachtungsspiel

Spiellage: Von einer Anhöhe aus haben fünf Jungen eine Abteilung zu beobachten, die in einem Bogen um diese Anhöhe herummarschiert. Sie haben über ihre Beobachtungen schriftliche Meldungen an den Schiedsrichter zu machen, der hinter der Kuppe liegt.

Spielgelände: Übersichtliches Gelände mit Hecken, einzelnen Büschen und Baumgruppen.

Spielzeit: beliebig.

Kampfentscheidung sowie Spielentscheidung keine.

Merkworte für die Spieldurchführung: Die Abteilung marschiert möglichst gedeckt und mit Sicherung. Sie macht vorher genau festgelegte Bewegungen. Jeder der fünf Beobachter hat abwechselnd eine Meldung über Zahl, Marschform, Bewegungen, Verhalten usw. der marschierenden Einheit selbständig zu schreiben.

Anschleichspiel

Spiellage: Blau hat eine langgezogene Anhöhe zu verteidigen. Rot muß in kleinen Trupps gegen diese Anhöhe vorschleichen.

Spielgelände: Schwach bedecktes Gelände.

Spielzeit: beliebig.

Kampfentscheidung: Anruf, Pappschild mit Nummer.

Spielentscheidung: Zahl der erkannten Gegenspieler, eroberte Binden im Schlußkampf.

Merkworte für die Spieldurchführung: Blau muß sich gut tarnen und gut beobachten.

Rot hat auf Tarnung und gute Geländeausnutzung zu achten.

Erkannte Blaue müssen zu den Roten übertreten, erkannte Rote müssen zurück und von vorn anfangen. Schiedsrichter zwischen den beiden Spielparteien.

Geländespiele

Suchspiel

Spiellage: Eine (blaue) Jungenschaft (Freischärler) befindet sich in kleinen Trupps im Spielgebiet. Zwei Jungenschaften (Rot) haben den Auftrag, das Spielgebiet von den Freischärlern zu säubern.

Spielgelände: Größeres Gelände, durchschnitten, mit dichtem Buschwerk und Waldstücken.

Spielzeit: Bis zur Entscheidung oder höchstens 3 Stunden. Die Freischärler befinden sich 15 Minuten vor Spielbeginn bereits im Gelände.

Kampfentscheidung: Bindenkampf.

Spielentscheidung: Bindenzahl. Innerhalb der gegebenen Zeit müssen alle Freischärler gefaßt sein.

Merkworte für die Spieldurchführung: Rot streift in Ketten durch das Gelände, Blau durchbricht diese Ketten und versucht, Binden zu erobern, ohne selbst welche zu verlieren. Gutes Zusammenarbeiten der Freischärlertrupps, gute Tarnung.

Fährtenspiel für den Winter

Spiellage: Von Rot und Blau werden je zwei Pimpfe 15 Minuten vor Spielbeginn abgeschickt, die sich an einem nur ihnen bekannten Punkt zur selben, vorher festgelegten Zeit treffen. Dieser Punkt ist auf möglichst großen und vielfältigen Umwegen zu erreichen. Rot und Blau haben nun die Aufgabe, den Fährten der Späher möglichst schnell zu folgen und den Treffpunkt zu erreichen. Die Partei, die diesen Punkt zuerst erreicht, muß ihn verteidigen.

Spielgelände: beliebig.

Spielzeit: 1½—2 Stunden.

Kampfentscheidung: Bindenkampf, Schneeballwürfe.

Spielentscheidung: Zahl der Binden bzw. der getroffenen Pimpfe und Eroberung bzw. Halten des Lagers.

Merkworte für die Spieldurchführung: Die Späher müssen deutliche Spuren im Schnee hinterlassen. Bereits begangene Straßen dürfen sie nicht verfolgen, sondern nur rechtwinklig schneiden, da ihre Spur sonst verschwinden würde. Die Späher dürfen nicht früher als in 45 Minuten den Treffpunkt erreichen (sie müssen Umwege machen). Die Späher von jeder Jungenschaft gehören zur Gegenpartei und haben die Aufgabe, durch geschickte Umwege und Hakenschlagen ein zu schnelles Erreichen des Treffpunktes der nachfolgenden Jungenschaft zu verhindern. Vor Rot laufen zwei blaue Späher, vor Blau zwei rote.

Verschärfung: Nur die Partei hat gewonnen, die die gegnerischen Späher gefangen hat, die durch ihre Partei jedoch geschützt werden.

Ueberfall auf eine marschierende Abteilung

Spiellage: Rot hat den Auftrag, von Holzhausen nach Steinberg zu marschieren. Blau hat den Auftrag, Rot auf diesem Wege zu überfallen.

Spielgelände: Straße führt durch durchschnittenes und bedecktes Gelände.

Spielzeit: 1—1½ Stunde.

Kampfentscheidung: Bindenkampf, Stabkampf usw.

Spielentscheidung: Zahl der eroberten Binden, Blau hat nur dann gesiegt, wenn es Rot noch vor Steinberg überfallen konnte.

Merkworte für die Spieldurchführung: Rot marschiert mit sorgfältigster Sicherung und versucht, den gelegten Hinterhalt von Blau bereits vorher aufzuspüren.

Blau verschleiert den Hinterhalt durch Spähtrupps, um sich die Überraschung zu sichern. Beide Parteien müssen gut aufklären. Tarnung und Geländebenutzung ist ebenso wichtig.

Ueberfall auf ein festes Lager

Spiellage: Blau hat in dem Spielgebiet ein Lager aufgeschlagen und gesichert. Rot hat die Aufgabe, das Lager zu entdecken und zu stürmen.

Spielgelände: Größeres Spielgebiet mit Wald und Bergen.

Spielzeit: Je nach Größe des Spielgebietes 2—4 Stunden.

Kampfentscheidung: Zahl der eroberten Binden, Eroberung oder Halten des Lagers.

Merkworte für die Spieldurchführung: Irgendwo in dem Gelände schlägt Blau das Lager auf und sichert es sorgfältig. Gleichzeitig schickt Blau verschiedene Spähtrupps aus, um das Anrücken der Roten rechtzeitig gemeldet zu erhalten. Richtiger Einsatz der Kräfte ums Lager wird manchmal entscheidend sein.

Rot klärt durch Spähtrupps gegen das Lager auf und erkundet die besten Annäherungs- und Angriffsmöglichkeiten. Für den Erfolg von Rot wird die Verschleierung seiner Angriffsabsichten, überhaupt die Überraschung, von Wert sein.

Schwierige Spiele

Festungsspiel

Spiellage: Rot bezieht eine Stellung (Festung) in dichtem Wald. In der Festung stehen drei Fähnchen. Rot hat die Aufgabe, diese Fähnchen zu bewachen. Um die in der Festung befindlichen Fähnchen wird in einem Kreis ein weißes Band gelegt. Abstand zwischen Fähnchen und Band etwa 50 m. Das Band kann auch durch Bindfaden ersetzt werden, an den man in bestimmten Abständen bunte Papierstreifen hängt. Auch durch Befestigung von Papier an einzelnen Baumstämmen ist die Bezeichnung möglich. Rot stellt nun seine Jungen in einem Abstand von etwa 10 m vor dem „Festungsgürtel" im Kreis um die Festung auf. Die roten Posten dürfen nicht zurücklaufen, sondern nur zur Seite und nach vorn.

Blau hat die Aufgabe, die Fähnchen aus der Festung herauszuholen. Jeder Junge muß einzeln versuchen, die Fähnchen zu erobern. Ist ein blauer Späher in die Festung gelangt, so kann er nicht mehr gefangen werden, bis er die Festung mit dem Fähnchen wieder verläßt.

Spielgelände: Wald, möglichst mit Unterholz, Größe beliebig.

Spielzeit: Beliebig bzw. bis zur Entscheidung.

Kampfentscheidung: Bindenkampf, drei Schläge usw.

Spielentscheidung: Durch Punkte; ein geraubtes Fähnchen zählt zehn Punkte, jeder Abgeschlagene zählt einen Punkt. Für Rot werden fünf Punkte gezählt, wenn es ein schon geraubtes Fähnchen zurückerobert.

Andere Entscheidung: Blau hat gewonnen, wenn es mindestens zwei Fähnchen erobert hat.

Merkworte für die Spieldurchführung: Die Blauen müssen sich gut anschleichen und versuchen, ungesehen durch die rote Postenkette durchzukommen. Jeder Pimpf muß einzeln das Durchschleichen versuchen. Sind sie in der Festung, so können sie sich frei bewegen. Sobald sie aber den Festungsgürtel mit einem Fähnchen wieder verlassen und die Postenkette von hinten erreichen, können sie von Rot wieder gejagt werden. Die roten Posten müssen gut aufpassen und blitzschnell handeln.

Vorgehen gegen Versteckstellung

Spiellage: Rot (ein Jungzug) hat eine Linie zu halten, die teils im Wald, teils im offenen Gelände verläuft. Diese Linie muß von Rot gesichert sein (Feldposten, Spähtrupps).

Blau hat die Aufgabe, die Stellung von Rot zu erkunden, Spähtrupps und Feldposten abzufangen und die Linie aufzurollen.

Spielgelände: Teils Wald, teils offenes Gelände, jedoch möglichst mit Buschwerk bewachsen.

Spielzeit: 1—2 Stunden.

Kampfentscheidung: Bindenkampf usw.

Spielentscheidung: Zahl der Binden.

Merkworte für die Spieldurchführung: Rot hat die breite, von ihm zu haltende Linie durch tief gestaffelte Posten gesichert, außerdem klären Spähtrupps gegen die anrückenden Blauen auf. Die roten Vorposten müssen sich gut tarnen und bei starkem Angriff von Blau ausweichen. Rote Reservetrupps werden an besonders gefährdeten Stellen eingesetzt.

Blau muß mit Marschsicherung vorgehen, sich dann entfalten und entwickeln, die roten Spähtrupps abfangen und nun versuchen, durch kleine Trupps die roten Posten unschädlich zu machen und die rote Stellung zu beunruhigen. Erst wenn alle Posten beseitigt sind, erfolgt der Angriff auf die rote Stellung und die Aufrollung derselben.

Begegnungsspiel

Spiellage: Rot hat die Aufgabe, von Holzhausen in schnellem Marsch Burgstadt zu erreichen.

Blau hat die Aufgabe, von Burgstadt aus gegen Holzhausen vorzustoßen und möglichst viel Gelände zu gewinnen.

Spielgelände: Eine möglichst durch Wald führende Straße zwischen zwei Ortschaften, die etwa 10—12 km auseinanderliegen.

Spielzeit: 2—3 Stunden.

Kampfentscheidung: Bindenkampf.

Spielentscheidung: Zahl der eroberten Binden.

Merkworte für die Spieldurchführung: Rot geht von Holzhausen in schnellem Marsch mit Marschrichtung auf Burgstadt vor. Rote Spähtrupps stoßen in schnellem Lauf über die Marschsicherung hinaus auf Burgstadt zu. Durch gute Aufklärung und richtigen Einsatz wird es Rot gelingen, die über Burgstadt hinausgedrungenen Blauen zurückzuwerfen.

Blau muß gleichfalls für gute Aufklärung sorgen und darauf Bedacht nehmen, den jeweils erreichten Punkt tatkräftig verteidigen zu können.

Anschleichspiel (bei Dunkelheit)

Spiellage: Zwei gegenüberliegende Waldränder werden von Rot und Blau besetzt. Jede Partei stellt etwa ein Drittel ihrer Jungen als Posten an diesen Waldrand. Zwischen den einzelnen Posten muß ein Zwischenraum von mindestens 20 m sein. Längs des Waldrandes wird in der ganzen Ausdehnung der Linie ein starker Bindfaden mit daranhängenden kleinen Papierfähnchen in Kopfhöhe an den Bäumen befestigt. Die Papierfähnchen hängen in Zwischenräumen von 5—10 m.

Der Rest jeder Partei wird in Spähtrupps von 2—3 Mann aufgeteilt, die gegen die „andere" Linie vorschleichen und von dort möglichst viel Fähnchen von dem Bindfaden lösen und zurückbringen müssen. Die Posten sind mit Taschenlampen ausgerüstet und leuchten den erkannten Gegner an, der durch Namensaufruf gefangen wird.

Spielgelände: Zwei Waldränder, etwa 300—500 m voneinander entfernt. Dazu nicht zu offenes Gelände.

Spielzeit: Beliebig.

Kampfentscheidung: Namentlicher Anruf.

Spielentscheidung: Zahl der eroberten Fähnchen und der Gefangenen.

Merkworte für die Spieldurchführung: Die Posten müssen an ihren Plätzen bleiben. (Erschwerung: Die Posten gehen die Linie ab.) Es kommt vor allem auf geräuschloses An- und Zurückschleichen an. (Erschwerung: An dem Bindfaden hängen Büchsen mit kleinen Steinen. Vorsichtiges Ablösen der Büchsen, sonst hört es der nächste Posten!) Die Parteiführer achten darauf, daß bei längerer Spieldauer die Posten ausgetauscht werden, d. h. jeder Junge einmal anschleichen kann.

Die Posten dürfen ihre Taschenlampen immer nur bis zu 3 Sekunden Dauer leuchten lassen.

Lager beschleichen (bei Dunkelheit)

Spiellage: Eine Jungenschaft (Blau) schlägt im Wald ein festes Lager auf und sichert es. Um das Lager herum werden kreuz und quer Schnüre gespannt. An diese Schnüre werden Blechbüchsen, Kochgeschirre oder dergleichen mit kleinen Steinen gehängt.

Zwei andere Jungenschaften müssen sich unbemerkt in das Lager einschleichen.

Spielgelände: Wald.

Spielzeit: Etwa 1½—2 Stunden.

Kampfentscheidung: Die Verteidiger leuchten mit Taschenlampen (nur kurz!) und machen durch namentlichen Anruf Gefangene.

Spielentscheidung: Die Angreifer haben gesiegt, wenn mehr als die Hälfte von ihnen unbemerkt durch die Postenkette ins Lager gelangt sind.

Merkworte für die Spieldurchführung: Die Angreifer wissen nicht genau, wo sich das Lager befindet. Sie müssen es erst durch Spähtrupps feststellen. Sobald die Angreifer die Postenkette hinter sich haben, können sie nicht mehr gefangengenommen werden. Die Verteidiger müssen gut sichern und die Angreifer sich geräuschlos durcharbeiten.

Erschwerung: In die Kochgeschirre bzw. Blechbüchsen werden Löffel und dergleichen gelegt, die die Angreifer unbemerkt an sich nehmen müssen.

Die Posten dürfen die Taschenlampen immer nur bis zu 3 Sekunden Dauer leuchten lassen.

Das Luftgewehrschießen

Für uns ist das leichte Luftgewehr Modell „Junior“ zugelassen, mit dem wir bei einer Entfernung von 8 m auf eine kleine Luftgewehrscheibe schießen, die vorher in einen Kugelfangkasten gesteckt wird.

Wenn wir uns nun ein Luftgewehr bestellen, so kommt nur eines von den drei für uns besonders geeigneten Gewehren in Frage:

1. Unsere Luftgewehre

1. Mars=Gewehr „Junior“
2. Haenel=Gewehr „Junior“
3. Diana=Gewehr „Junior“

Diese drei Gewehre sind gleich gut, es sind sogenannte Wehrsport=modelle.

Ich gebe euch nun zuerst eine Erklärung der wichtigsten Teile unseres Luftgewehres.

Das Mars=Luftgewehr

Kolbenhals · Sicherungsflügel · Visier · Handschutz
Korn
Abzug
Kammerstengel
Lauf-Mündung
Kolben · Abzugbügel · Kammerknopf · Magazin-Öffnung

Das Mars=Luftgewehr besteht aus:

Lauf
der dem Geschoß die Richtung gibt,

Visiereinrichtung
die auf dem Lauf befestigt ist und zum Zielen dient,

Verschluß
in dem die Spannvorrichtung und der Abzug des Gewehres liegt,

Schaft
der einen Teil des Laufes verdeckt und in dem die Ladevorrichtung liegt,

Handschutz
der die Handhabung des Gewehres gestattet und in dem die Metallteile gelagert sind,

Beschläge
die die Holz= und Stahlteile des Gewehres zusammenhalten, bestehend aus: dem Oberring, dem Unterring, den beiden Halteschrauben an der Abzugseinrichtung und der Kolbenkappe.

In der Ladevorrichtung können bis zu 50 Kugeln untergebracht werden. Dazu muß die Ladeklappe mit dem Daumen der rechten Hand nach links gedrückt werden. Nach dem Einfüllen der Kugeln wird sie wieder geschlossen.

Handhabung des Mars=Luftgewehres

Zum Spannen des Gewehres faßt man den Kammerstengel, bewegt ihn nach links und führt ihn ganz zurück. Dann wird der Kammerstengel wieder nach vorn in die alte Lage gebracht. Hierbei macht sich ein starker Federwiderstand bemerkbar, der mit einem Ruck zu überwinden ist.

Man hält bei dieser Spannbewegung das Gewehr folgendermaßen:

Die linke Hand stützt das Gewehr von unten, unterhalb des Handschutzes. Der linke Ellenbogen ist auf die linke Hüfte aufgestützt. Der rechte Ellenbogen drückt den Kolben an die rechte Hüfte, die rechte Hand umfaßt den Kammerstengelknopf. Nun wird mit einem Ruck der Kammerstengel nach vorn gedrückt und nach rechts umgelegt. Das Gewehr ist nun geladen.

Ein am Ende des Verschlusses angebrachter Sicherungsflügel ermöglicht das Sichern des Gewehres durch Herumlegen nach rechts. Dies geschieht mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand. Zum Entsichern wird der Flügel wieder nach links gelegt.

Wenn die Art des Spannens auch zuerst Schwierigkeiten macht, so darf keineswegs das Gewehr gegen die Wand oder gar gegen die Erde gestemmt werden, da sonst Schmutz in den Lauf kommt.

Das Haenel=Luftgewehr

Kammerknopf
Magazinhebel
Magazin

Die Teile des Haenel=Luftgewehres sind die gleichen wie die beim Mars=Luftgewehr.

Die Ladevorrichtung beim Haenel=Luftgewehr ist, im Gegensatz zum Mars=Luftgewehr, unten in den Schaft eingelassen. Sie besteht aus einem Magazin, das durch eine Feder im Gewehr gehalten wird. Nach Herunterdrücken der Feder kann das Magazin aus dem Gewehr entnommen werden. Das Magazin ermöglicht das gleichzeitige Laden von sechs Kugeln.

Das Spannen geschieht genau wie beim Mars=Luftgewehr, nur mit dem Unterschied, daß der Federwiderstand bereits beim Zurückführen des Kammerstengels bemerkbar ist.

Das Diana-Luftgewehr

Dieses Gewehr setzt sich aus den gleichen Teilen wie das Mars- und Haenel-Luftgewehr zusammen, jedoch besitzt es eine andere Lade- und Spannvorrichtung. Bei dem Diana-Luftgewehr ist auf dem Lauf vor dem Visier eine Ladeöffnung angebracht, in die die Kugel, nachdem der Ladehebel nach vorn umgelegt ist, eingeführt wird. Danach wird der Hebel wieder nach hinten geführt.

Ladeöffnung
Ladehebel
Visier
Sicherungsflügel
Spannhebel-Muschel
Spannhebel
Spannhebelknopf

Das Spannen des Gewehres geschieht durch einen Spannhebel, der von unten in den Schaft eingelassen ist. Man drückt mit dem linken Zeigefinger den Spannhebelknopf nach unten und zieht den Spannhebel aus dem Schaft heraus. Das Gewehr wird wieder, wie bei den anderen Gewehren, mit dem rechten Ellenbogen in die rechte Hüfte gedrückt; hierbei umfaßt die rechte Hand den Kolbenhals. Der Spannhebel wird nun ganz durchgeknickt und wieder zurück in seine alte Lage gebracht. Dabei muß er hörbar einschnappen. Das Gewehr ist so schußfertig und kann, wie auch die anderen beiden Modelle, durch Herumlegen des Hebels nach rechts gesichert und wieder durch Herumlegen nach links entsichert werden.

Die Behandlung unserer Luftgewehre

Wenn wir von unseren Gewehren verlangen, daß sie genau schießen, müssen wir sie auch entsprechend behandeln. Wir müssen also im Umgang mit den Gewehren sehr vorsichtig sein. Dazu gehört, daß wir sie vor Bestoßen, Umfallen und allen Beschädigungen schützen.

Der Mündungsschoner

Zum Schutz des Kornes, auf das wir uns beim Zielen verlassen müssen, dient der Mündungsschoner, der gleichzeitig auch den Lauf vor Verschmutzung bewahrt. Der Mündungsschoner wird aufgesetzt, indem man das Gewehr auf den Boden stellt, den Mündungsschoner über die Mündung stülpt und ihn mit dem Ballen der rechten Hand von oben herunterdrückt. Gleichzeitig gibt man ihm eine drehende Bewegung nach links, so daß der Mündungsschoner unter dem Kornfuß einklinkt. Damit ist zugleich auch das Korn geschützt. Das Abnehmen geschieht entsprechend umgekehrt. Vor dem Laden muß stets der Mündungsschoner abgenommen werden.

Pflege und Reinigung

Wenn wir das Gewehr abstellen, müssen wir es entweder auf einen Tisch legen, und zwar so, daß der Kammerstengel nach oben zeigt, oder wir stellen es in eine Ecke, daß es nicht seitlich wegrutschen kann.

Wir müssen ferner das Gewehr vor Feuchtigkeit und Verschmutzung schützen, denn durch Feuchtigkeit wird Rostansatz an den Metallteilen des Gewehres hervorgerufen.

Reinigen brauchen wir das Luftgewehr nur äußerlich, da im Lauf keine Verschmutzung durch Pulver hervorgerufen wird. Zur äußerlichen Reinigung des Luftgewehres gehört die Befreiung von Staub und das hauchdünne Einfetten der Metallteile mit einem mit Waffenöl angefeuchteten Lappen. Das Einfetten geschieht durch vorsichtiges Abtupfen, da das Reiben die Bräunierung der Metallteile beschädigt.

2. Scheibe und Kugelfangkasten

Die Scheibe

Wir benutzen die kleine 12er-Ringscheibe. In der Mitte liegt die „12", der äußerste Ring ist „1". Der Durchmesser der Scheibe beträgt 12 cm, der Abstand von Ring zu Ring also $1/2$ cm. Die Ringe 10, 11 und 12 sind schwarz gezeichnet. Das Schwarze in der Scheibe nennen wir den Spiegel.

Wir dürfen mit unserem Luftgewehr überall, im Zimmer und im Freien, schießen. Nur müssen wir dabei folgendes beachten:

Der Kugelfangkasten

Der Kugelfangkasten muß so aufgestellt sein, daß ein Fehlschuß keinen Schaden anrichten kann. Im Freien stellen wir ihn also am besten vor eine Böschung oder Mauer. Hinter dem Zielkasten darf auch in weiterer Entfernung niemand vorbeigehen können. Im Zimmer werden wir ihn an einem Brett aufhängen, damit Fehlschüsse nicht die Wände beschädigen. Da die Schußentfernung 8 m beträgt, müssen wir schon in einem größeren Zimmer oder am besten in einer Halle schießen.

Das Luftgewehrschießen im Freien hat bei windigem Wetter keinen Wert, da durch starken Wind die leichte Kugel abgelenkt wird.

3. Schießlehre

Vorgang im Gewehr beim Schuß

Beim Schießen mit der Feuerwaffe gibt es eine Explosion. Hierdurch entsteht ein hoher Gasdruck, der die Kugel aus dem Lauf treibt. Bei unserem Luftgewehr ist es aber anders. Hier wird die Kugel durch einen hohen Luftdruck aus dem Lauf gejagt. Der Luftdruck entsteht durch das Vorschnellen eines Kolbens in einem Zylinder, wobei die Luft im Zylinder zusammengepreßt wird. Damit ein starker Luftdruck erzeugt werden kann, muß der Kolben im Zylinder durch eine kräftige Feder blitzschnell vorgetrieben werden. Beim Laden spannen wir diese Feder, die beim Zurückziehen des Abzuges den Kolben nach vorn schnellen läßt. Am vorderen Ende des Zylinders, in dem der Kolben nach vorn schnellt, liegt im Laufmundstück die Kugel, die durch den entstehenden großen Luftdruck herausfliegt.

Flugbahn und Visier

Wenn die Kugel den Lauf verläßt, fliegt sie nun nicht einfach geradeaus. Ihr wißt ja alle, daß ein Stein auch nicht in der Abwurfrichtung gerade weiterfliegt. Durch die Erdanziehung und den Luftwiderstand wird aus einem waagerechten Wurf eine nach unten gebogene Wurfbahn. Genau so ist es beim Schießen.

Wir müssen also den Lauf etwas höher richten, wenn wir die Mitte der Scheibe treffen wollen.

Dies geschieht durch die Visiereinrichtung, die wir beim Zielen benutzen. Sie ist so angebracht, daß der Lauf die nötige Erhöhung beim Zielen bekommt. Wir können also stets auf den unteren Rand des Spiegels halten (10 tief), wenn wir eine 12 schießen wollen.

Seelenachse
Visierlinie
Haltepunkt
Treffpunkt

Da unsere Gewehre keine verstellbaren Visiere haben, können wir mit ihnen nur auf die Entfernung schießen, auf die sie schon in der Fabrik fest eingeschossen sind. Diese Entfernung beträgt 8 m.

4. Zielen und Zielfehler

Das Zielen

Wie ich euch schon bei der Beschreibung unseres Gewehres sagte, ist die Visiereinrichtung auf dem Lauf angebracht. Wir brauchen sie zum Zielen. Die Visiereinrichtung besteht aus dem Visier und dem Korn. Im Visierkamm ist ein dreieckiger Ausschnitt, den wir mit Kimme bezeichnen. Wenn wir nun mit unserem Gewehr nach der Scheibe schießen wollen, schließen wir das linke Auge und sehen mit dem rechten Auge durch die Kimme. Wir müssen nun das Korn durch die entsprechende Haltung des Gewehres so in die Kimme bringen, daß es senkrecht in dieser steht, und daß die Spitze des Kornes mit dem oberen Rand des Visierkammes abschneidet. Wenn das Korn nun so richtig in der Kimme ist, sehen wir über die Kornspitze hinweg und versuchen, diese an den unteren Rand des Spiegels unserer Scheibe zu bringen.

Zielen heißt also: Das Auge über die Mitte der Kimme und die höchste Spitze des Korns mit dem Ziel in eine gerade Linie bringen.

Um euch das ganz klar zu machen, habe ich mir aus Pappe eine Visiereinrichtung geschnitten. Wir spannen jetzt einen Faden durch die Mitte der Kimme über die Kornspitze. Dieser Faden ist die Visierlinie. Wenn wir nun Auge und Ziel an die Visierlinie bringen, dann zielen wir richtig.

Zielfehler

Wir haben soeben gehört, daß beim Zielen das Korn senkrecht in der Mitte der Kimme stehen muß, und daß die Kornspitze mit dem oberen Rand des Visierkammes abschneiden soll. Wir nennen dies „Gestrichen Korn".

Bei „Vollkorn" hebt der Schütze die Mündung zu hoch, das Korn ist voll sichtbar, der Schuß geht also auch zu hoch.

Bei „Feinkorn" hält er die Mündung zu tief, und der Schuß geht daher auch tiefer, als er soll.

Wenn das Gewehr nicht geradegehalten wird, sondern beim Zielen nach einer Seite verdreht wird, so nennen wir das „verkantet". Der Schuß geht dann nach der Seite, nach der das Gewehr verkantet wurde, außerdem sitzt der Schuß noch zu tief. Wir müssen deshalb stets darauf achten, daß beim Zielen der Visierkamm waagerecht gehalten wird.

Wenn wir beim Schießen einen dieser Fehler machen, werden wir keine guten Ergebnisse erreichen.

5. Das Schießen

Bevor wir nun zum Schießen übergehen, üben wir das

Umfassen des Kolbenhalses

Ihr haltet dabei das Gewehr mit der linken Hand am Schwerpunkt. Die Mündung zeigt nach links oben. Nun wird der Kolbenhals mit der rechten Hand von oben saugend umfaßt, dabei wird die Hand in schraubender Bewegung so weit vorgeschoben, daß der ausgestreckte Zeigefinger auf der inneren unteren Seite des Abzugbügels liegt. Beim Abkrümmen liegt dann der Abzug in der Wurzel des ersten Gliedes oder auf dem zweiten Glied des Zeigefingers, also so:

Die übrigen Finger müssen den Kolbenhals fest mit ganz gleichmäßigem Druck umfassen; der Daumen liegt dicht neben dem vorderen Glied des Mittelfingers. Der Handteller liegt ganz eng am Kolbenhals.

Nachdem wir das mehrmals geübt haben, kommen wir zum

Abkrümmen

Dabei müßt ihr euch große Mühe geben, weil es ebenso wichtig ist, wie das Zielen selbst. Bei dieser Übung muß das Gewehr natürlich gespannt werden. Aber vorher sehen wir nach, ob die Magazine auch leer sind, damit kein Unglück geschieht.

Wir umfassen also zunächst den Kolbenhals, wobei wir das Gewehr nach rechts herum legen, so daß wir das Abkrümmen selbst beobachten können. Der Zeigefinger wird nun langsam gekrümmt, so daß die Wurzel des ersten Gliedes oder das zweite Glied mit dem Abzug Fühlung bekommt. Jetzt wird langsam und gleichmäßig weiter durchgekrümmt, bis ihr Widerstand verspürt. Das ist der sogenannte Druckpunkt. Nun krümmt ihr langsam weiter durch, bis der Schuß gelöst ist.

Wer ruckartig „durchreißt", reißt hierbei das Gewehr aus der Visierlinie, schießt also vorbei. Ihr müßt also über den Druckpunkt ganz allmählich weiter krümmen.

Nach dem Schuß wird der Zeigefinger ruhig weitergekrümmt und dann ganz langsam gestreckt. Damit ihr das richtige Gefühl für das langsame Durchkrümmen bekommt, machen wir noch folgende Übung:

Nacheinander umfaßt jeder einmal den Kolbenhals und legt den Zeigefinger ganz locker an den Abzug. Ich lege jetzt meinen rechten Zeigefinger über euren und krümme ab. Ihr selbst macht dabei gar nichts, ihr paßt nur auf, wann der Druckpunkt kommt und wie er überwunden wird.

Nachdem wir auch das zur Genüge geübt haben, können wir nun Zielen und Abkrümmen miteinander verbinden.

Haltepunkt

Zunächst müßt ihr noch wissen, wie auf eine Scheibe gezielt wird. Hier habe ich eine. Und hier ist nochmals unser Pappvisier. Das Schwarze in der Scheibe nennen wir bekanntlich den Spiegel. Wir legen die Kornspitze auf den unteren Rand des Spiegels und die Kimme „Gestrichen Korn" darauf. Der Spiegel sitzt jetzt genau auf dem „Gestrichen Korn". So muß man auf die Scheibe zielen. Man nennt das „Spiegel aufsitzen lassen". Und den Punkt, auf den die Kornspitze zeigen muß, nennen wir den „Haltepunkt".

Zielen am Anschußtisch

Hier auf den Tisch legen wir einen Sandsack, den ich mir selbst gemacht habe; er ist nicht ganz prall gefüllt, damit wir eine Kuhle hineinpressen können. In die Kuhle legen wir das Luftgewehr. 4 m davon stelle ich den Kugelfangkasten auf. Ich richte nun die Visierlinie des Gewehres auf den unteren Rand des Spiegels. Keiner darf an den Tisch und an das Gewehr stoßen, damit es nicht verrutscht. Setzt euch jetzt nacheinander alle einmal an den Tisch und seht zu, ob ihr das Ziel über Kimme und Korn seht, ob ich also das Gewehr richtig eingerichtet habe. Ihr müßt beim Zielen das linke Auge schließen.

Nun richte ich das Gewehr auf einen beliebigen Teil der Scheibe ein, und nun sollt ihr mir einzeln sagen, auf welchen Punkt der Scheibe die Visierlinie zeigt.

Aus euren verschiedenen Ergebnissen seht ihr, daß das Zielen nicht so einfach ist. Wir müssen das tüchtig üben.

So Willi, jetzt setz dich mal an den Tisch; ganz nah! Laden! Stütz beide Ellenbogen auf die Tischplatte, nimm die rechte Schulter etwas zurück und umfasse mit der rechten Hand den Kolbenhals. So, jetzt faßt du mit der linken Hand den Kolben am Schaftende und ziehst das Gewehr in die Höhlung zwischen Schulter und Hals. Aber nicht auf den Armwulst setzen und auch nicht auf das Schlüsselbein. Halte dich doch nicht so verkrampft. Ganz locker! Deinen Kopf hast du schon von selbst leicht nach rechts genommen. Die rechte Gesichtshälfte ist an den Schaft angelehnt. Während du nun zielst, atmest du langsam durch die Nase aus. Dann hältst du den Atem an und krümmst gleichzeitig den Zeigefinger durch. Dann öffnest du das linke Auge, machst den Zeigefinger lang, nimmst den Kopf hoch, setzt ab und überlegst dir, auf welchen Punkt der Scheibe deine Visierlinie gezeigt hat, als du abgekrümmt hast. Dieser Punkt, auf den die Visierlinie bei der Abgabe des Schusses zeigte, nennen wir „Abkommen". Häufig fällt das Abkommen und der Haltepunkt nicht zusammen, weil bei den ungeübten Schützen das Gewehr und daher die Visierlinie schwankt.

6. Das Dreieckzielen

Beim nächsten Mal üben wir dann das Dreieckzielen. Seht mal, was ich für heute zusammengebastelt habe! Das hier ist eine Zielkelle. In eine kleine runde Blechscheibe habe ich in der Mitte ein ganz kleines Loch gebohrt, so daß eine Bleistiftspitze hindurchgeht. Dann habe ich von dem Loch aus mit dem Bleistift zwei dünne Striche schräg nach oben gemacht und diesen Ausschnitt schwarz angestrichen, so daß das Bleistiftloch jetzt genau in der untersten Spitze dieses schrägen Dreiecks liegt.

Man kann sich die Zielkelle auch einfach aus weißer Pappe machen, mit einem flachen Holzgriff. Das Dreieck macht man dann mit Tinte schwarz. Auf diese untere Spitze des Dreiecks wollen wir heute zielen. Das Gewehr bleibt dabei entladen, weil Zielübungen nur mit entladenem Gewehr gemacht werden dürfen.

Auf einem Pappdeckel befestigen wir mit Reißnägeln einen weißen Bogen Papier. Nun hängt den Papierdeckel an der Wand auf, in Höhe von etwa 1 m. 5 m von der Wand stellen wir wieder den Tisch auf, auf den wir 2 Sandsäcke legen. Auf den obersten Sandsack legen wir das Gewehr, das wir auf einen Punkt des Papieres einrichten. Das Dreieckzielen kann auch im Liegen durchgeführt werden.

Ich mache euch jetzt mal das Dreieckzielen vor. Fritz, nimm jetzt die Zielkelle und halte sie vor das Papier! Ich ziele über Kimme und Korn und rufe Fritz zu, wie er die Kelle verschieben muß, damit der durchbohrte Punkt des schwarzen Dreiecks genau in der Visierlinie liegt: Tiefer! — Etwas rechts! — Noch ein bißchen rechts! — Halt! — Zielkelle festhalten, Fritz! — Kurt macht jetzt mit dem Bleistift einen Punkt durch das Loch der Blechscheibe auf das Papier. So, jetzt nehmen wir die Zielkelle ab und machen auf dem Punkt ein senkrechtes Kreuz. Auf diesen Punkt ist also jetzt das Gewehr eingerichtet. Es ist der Kontrollpunkt.

Erich, setz dich jetzt auf den Schemel, ohne am Gewehr oder am Tisch zu wackeln! Jetzt mußt du Fritz zurufen, wie er die Zielkelle zu bewegen hat, bis die Dreieckspitze nach deiner Meinung in der Visierlinie liegt. Kurt macht wieder einen Punkt, wenn du fertig bist. Das Ganze machst du 3mal. Dann hast du 3 Punkte erzielt. Zum Schluß verbinden wir alle drei Punkte mit Bleistiftstrichen. Weil hier ein Dreieck entsteht, nennen wir diese Übung Dreieckzielen.

Das Trefferbild ist schon zufriedenstellend. Je kleiner das Dreieck ist und je näher es am Kontrollpunkt liegt, desto besser habt ihr gezielt.

Da hier beim Dreieckzielen das Gewehr festliegt und sich das Auge nur gegen die Visierlinie verschiebt, so wirken sich die Zielfehler umgekehrt aus. Während ihr beim richtigen Schießen, wie ihr ja schon gehört habt, z. B. bei Feinkorn einen Tiefschuß erzielt, liegt hier euer Punkt bei Feinkorn über dem Kontrollpunkt.

Ich lasse keinen zum eigentlichen Schießen kommen, der nicht 3mal hintereinander ein gutes Dreieck gezielt hat. Denn wer nicht gut zielen kann, wird nutzlos in die Luft schießen und nichts treffen.

Nun denkt an alles, was ich euch bisher gesagt habe; allmählich werden euch diese einzelnen Dinge, die ihr beim Schießen beachten müßt, zur Gewohnheit, und dann erst entwickelt ihr euch allmählich zu guten Schützen.

7. Standordnung

Schießen — auch mit dem Luftgewehr — ist keine Spielerei. Schon deswegen — und nicht allein, weil es gefährlich ist — haben wir Zucht zu bewahren. Deshalb merkt euch:

1. Ein geladenes Gewehr wird niemals aus der Hand gegeben oder abgestellt oder gar weggelegt. Entweder wird es entladen oder aber abgeschossen.
2. Richtet ein Gewehr nie auf einen Menschen, auch wenn ihr glaubt, es sei nicht geladen. Der Anschlag „aus Spaß" hat schon unsägliches Unheil angerichtet.
3. Das Gewehr darf auch nicht auf Tiere und Fensterscheiben gerichtet werden. Gezielt wird ausschließlich auf die Zielscheibe.
4. Lärmen beim Schießen, Singen usw. und was ihr sonst an Krach von euch gebt, ist verboten. Ihr stört damit den Schießenden.
5. Wenn am Gewehr etwas in Unordnung ist, meldet ihr es mir. Daß mir keiner anfängt, selbst an dem Gewehr herumzubasteln!

Das sind also die Verbote. Wer gegen sie verstößt, handelt unkameradschaftlich und wird vom weiteren Schießen ausgeschlossen.

Durchführungsbestimmungen

Wir können nicht alle auf einmal schießen. Damit jeder mal drankommt, müssen wir uns gegenseitig helfen. Zu jedem Schießen gehören folgende „Amtspersonen“:

der Schießleiter,
der Aufsichthabende beim Schützen,
der Schreiber und
der Anzeiger.

Jeder von ihnen hat eine Aufgabe, einen Dienst, den er mit Liebe und Sorgfalt ausübt.

Der Schießleiter

Wenn ich einmal nicht da bin, ist der Fritz mein Vertreter. Er muß also wissen, was er als Schießleiter alles zu tun hat. Zunächst ist er für den ganzen Schießbetrieb verantwortlich, vor allem also für die Sicherheit aller Kameraden und für die Einhaltung der erforderlichen Sicherheitsmaßregeln.

Am Anfang des Schießens bestimmt er die übrigen Diensttuenden und sorgt für ihre Ablösung. Er sorgt für das Vorhandensein von Kugeln und Scheiben, prüft zu Beginn die Gewehre und Geräte und veranlaßt am Schluß des Schießens die Säuberung der Gewehre, Geräte und des Schießplatzes. Er stellt den Schießkasten so auf, daß ein Fehlschuß keinen Schaden anrichtet. Er hat die Tätigkeit aller Diensttuenden und der übrigen Pimpfe zu überwachen. Zum Schluß unterschreibt er noch die Eintragungen in Schießbuch und Schießkladde.

Der Aufsichthabende

Dieser Diensttuende steht links vom Schießenden in Höhe des Visiers. Er muß alle Handlungen des Schützen überwachen, also: Laden, Sichern, Anschlagen, Abkrümmen, Ansagen usw. Er soll alle Fehler verbessern, vor allem auf das ruhige Durchkrümmen achten. Die Fehler darf er aber erst nach dem Schuß verbessern. Während des Zielens und Schießens soll er den Schießenden nicht stören. Macht der Schießende zu grobe Fehler, so läßt er ihn das Gewehr absetzen und erklärt ihm die Einzelheiten nochmals.

Der Schreiber

Er sitzt hinter dem Schießenden an einem Tisch und trägt das Schußergebnis ein:

1. in das Schießbuch des Schützen,
2. in die Schießkladde,

und zwar so, daß er den Sitz des Schusses durch einen Punkt neben der Ringzahl bezeichnet, z. B.:

10 tief links: .10,
3 hoch rechts: 3˙,
Treffer wird mit einem Kreuz (+),

Fehler mit einer 0 aufgeschrieben. Dabei ist die Scheibe überhaupt nicht getroffen.

Ein Treffer hat 0 Ringe, sitzt aber noch auf der Scheibe. Beim Treffer ist der Sitz des Schusses auch durch einen Punkt anzugeben, wie beim Ringschuß.

Das Schießbuch

Der Schreiber schreibt das Schußergebnis erst nach der Meldung des Schießenden auf. Das Schießbuch hat sich jeder Pimpf selber anzulegen. Er zeichnet sich mit Bleistift in ein Oktavheft — das seinen Namen trägt — eine Tabelle in folgender Art ein:

Datum	Anschlagsart	Reihenfolge der Schüsse					Ringzahl	Unterschrift des Schießleiters
		1	2	3	4	5		
15. 3. 38	liegend aufgel.	3	4	8·	.6	10	31	Sicher

In dieses Schießbuch muß jeder Schuß, den er abgibt, eingetragen werden; am Schluß des Schießens ist die erreichte Leistung vom Schießleiter durch Unterschrift zu bestätigen.

Die Schießkladde

Die Schießkladde legt sich die Jungenschaft bzw. der Jungzug selber an. Die Eintragungen in Schießbuch und Schießkladde werden nach jedem Schuß durch den Schreiber gemacht.

Eine Schießkladde sieht so aus:

Datum	Name des Schießenden	Schußzahl	Anschlagsarten	Reihenfolge der Schüsse										Ringzahl	Unterschr. des Schießleiters
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
15.3.38	Müller	5	lgd. auf.	3	4	8·	.6	10						31	Sicher

Der Anzeiger

hat eine sehr verantwortungsvolle Aufgabe. Vor allem muß er sich so aufstellen, daß er nicht getroffen werden kann. Er hält sich fünf bis sechs Meter seitlich vom Schießkasten entfernt auf. Der Schießleiter ist für die Einhaltung dieser Sicherheitsbestimmung verantwortlich.

Ihr selbst habt darauf zu achten, daß euch beim Schießen nichts zustößt.

Die Aufgaben des Anzeigers sind einfach, aber verantwortlich. Er hat

1. die Ringzahl des Treffpunktes dem Schreiber und Schützen zuzurufen,
2. die Scheibe zu verkleben (durchsichtige Pflaster!).

Nach dem Schuß geht der Anzeiger an den Schießkasten heran, sucht den Einschuß und ruft die Ringzahl dem Schützen zu. Hat das Geschoß die zwischen zwei Ringen befindliche Linie berührt, so gilt der höhere Ring als getroffen. Außer der Ringzahl muß der Anzeiger den Sitz des Schusses mitteilen, also etwa: 7 tief links.

Der Schütze gibt vor dem Schießen sein Schießbuch beim Schreiber ab. Er darf erst anschlagen, wenn der Anzeiger mindestens 5 Meter von der Scheibe entfernt steht und der Leitende ihm den Befehl zum Schießen gegeben hat. Nach dem Schuß muß jeder Pimpf sein Gewehr ruhig absetzen — die Mündung des Gewehrs ist dann stets schräg hoch zu halten — und sein Abkommen melden, z. B.: „10 hoch abgekommen", sodann meldet er dem Schreiber das Schußergebnis: „Pimpf Schulz: 1. Schuß 8 hoch rechts", das der Anzeiger ihm zugerufen hat. Wenn der Pimpf durchgeschossen hat, lädt er nicht wieder, sondern gibt das ungeladene, entspannte Gewehr an den nächsten Schießenden weiter. Dann läßt er sich vom Schreiber sein Schießbuch aushändigen und meldet dem Schießleiter sein Ergebnis. Dieser zeichnet das Ergebnis gegen und weiß dadurch immer, wer gut und wer schlecht geschossen hat.

8. Anschlagsarten

Anschlag liegend aufgelegt

Wir beginnen mit dem Anschlag liegend aufgelegt. Aus der Grundstellung gehen wir folgendermaßen in Anschlag:

Das Hinlegen

Der Schießende setzt den linken Fuß einen Schritt vor, nimmt gleichzeitig das Gewehr in die linke Hand (Hand unterhalb des Visiers, der Lauf ist schräg nach oben gerichtet), streckt den rechten Arm nach vorn aus, geht auf das rechte Knie herunter, anschließend auf das linke Knie

und rollt nach vorn ab, wobei er sich auf die weit vorgestreckte rechte Hand, dann auf den linken Ellenbogen und schließlich auf den linken Unterarm stützt. Das Gewehr wird mit dem Vorderschaft auf den linken Unterarm gelegt. Mündung und Verschluß dürfen beim Hinlegen nicht mit dem Erdboden in Berührung kommen.

Beim Schießen liegend aufgelegt oder freihändig liegt das rechte Bein in Richtung der Visierlinie. Ihr dürft dabei nicht etwa in den Hüften abknicken; legt euch vielmehr etwas schräg zum Ziel. Dann achtet darauf, daß eure Hacken nicht in die Luft ragen. Die Beine müssen auseinandergenommen werden, so daß ihr die Hacken nach innen umlegen könnt.

Der Anschlag

Zum Anschlag bringt die rechte Hand das Gewehr nach vorn, nachdem sie den Kolbenhals umfaßt hat. Das Gewehr wird mit seinem vorderen Teil auf einen Sandsack gelegt. Die linke Hand umfaßt den Kolben von unten und preßt ihn in die rechte Schulter ein. Den Oberkörper stützt ihr fest auf beide Ellenbogen. Je enger beim Anschlag die Ellenbogen zusammenstehen, um so ruhiger liegt das Gewehr und um so ungezwungener ist die Kopfhaltung.

Beim Absetzen wird das Gewehr wieder auf den linken Unterarm gelegt, der Kammerknopf zeigt nach oben.

Das Aufstehen

Zum Aufstehen nehmen wir noch im Liegen das Gewehr in die linke Hand, stützen die rechte Hand in Schulterhöhe auf den Boden, Ellenbogen hoch, und ziehen das rechte Bein unter den Leib an. Mit der rechten Hand drücken wir uns dann vom Boden ab, wobei gleichzeitig das linke Bein unter dem Körper durchgezogen und der linke Fuß einen halben Schritt vorwärts aufgesetzt wird; hierdurch kommen wir zum Knien. Gleichzeitig wird das Gewehr an die rechte Hand abgegeben und der Kolben in Höhe des rechten Knies aufgesetzt. Dann wird aufgestanden, wobei wir den rechten Fuß an den linken heranziehen. Bei der Grundstellung steht jetzt wieder das Gewehr an der rechten Fußspitze mit dem Abzugsbügel nach vorn.

Das Laden

Das Laden im Liegen machen wir folgendermaßen: Das Gewehr wird etwa im Schwerpunkt in die linke Hand genommen, der Kolben ruht

unter der rechten Achsel. Jetzt wird die Ladebewegung ausgeführt und das Gewehr nach dem Umfassen des Kolbenhalses mit der rechten Hand wieder in Anschlag gebracht.

Das Schießen im Anschlag liegend aufgelegt üben wir solange, bis jeder von euch imstande ist, bei 5 Schuß mindestens 25 Ringe zu schießen. Wer diese Bedingung erfüllt hat, kommt zum Anschlag liegend freihändig.

Anschlag liegend freihändig

Beim Anschlag liegend freihändig wird das Gewehr nicht mehr durch einen Sandsack am Vorderschaft unterstützt. Infolgedessen müssen wir das Gewehr vorn mit der linken Hand unterstützen. Die linke Hand wird hierzu flach unter den Schaft gelegt, etwa in Höhe des Visiers. Der Schaft liegt locker im Handteller. Die Finger liegen leicht gekrümmt und locker an den Seiten des Vorderschaftes. Im übrigen ist das Hinlegen, Aufstehen und Laden genau wie beim Anschlag liegend aufgelegt.

Natürlich werden am Anfang eure Schießleistungen in dieser neuen Anschlagsart schlechter sein. Wir müssen hier solange üben, bis jeder von uns imstande ist, mit 5 Schuß eine Gesamtringzahl von 20 Ringen zu schießen.

Anschlag kniend und stehend

Den knienden und stehenden Anschlag lernen wir später in der Hitler-Jugend. Für uns ist es wichtig, daß wir in den beiden Anschlagsarten liegend aufgelegt und liegend freihändig eine wirkliche Sicherheit erreichen, und daß Fehlschüsse überhaupt nicht mehr vorkommen.

Marsch, Fahrt, Lager

Der Marsch

Marsch und Fahrt

Zwischen Marsch und Fahrt besteht ein ausgesprochener Unterschied. Während die Fahrt gelockertes Erwandern der Schönheiten unserer Heimat ist, zeigt der Marsch die Geschlossenheit der Einheit.

Auf der Fahrt sind alle straffen Formen gelöst, unser Sinnen und Trachten ist auf das Fahrtziel gestellt, auf die Landschaft, die wir eben durchwandern, und auf alle die Schönheiten, die sich unseren Augen bieten. Beim Marsch sind wir nicht mehr Einzelglieder, sondern nur noch ein unlösbarer Teil einer fest zusammengeschlossenen Gemeinschaft.

Marsch bedeutet Zucht, Kraft, Einordnung.

So zeigt das rein äußerliche Bild einer marschierenden Einheit bereits diese Unterschiedlichkeit. In genau ausgerichteten Reihen und Kolonnen, mit gleichem Schritt und Tritt, in vorzüglicher Haltung, ohne jedes schlaffe Sichgehenlassen, geformt in der Zucht der Kameradschaft und des Gehorsams, legt die Einheit ihren Marschweg zurück.

Arten des Marsches

Übungsmarsch

Auch die Märsche wollen geübt sein. Gleicher Schritt und Tritt, das gleichmäßige Wogen der Glieder und Reihen, gleiche straffe Haltung, das alles will erprobt sein. Wenn wir die neueintretenden Pimpfe zum erstenmal zu einer Marschkolonne zusammenfassen, erleben sie hier eins der schönsten Ereignisse ihres Lebens, der Marsch in der geschlossenen Einheit. Dazu ist notwendig einheitliche Kleidung, gleiche Haltung, Ausgleichen des Schrittmaßes und manches andere mehr.

Diese Übungsmärsche sind nur kurz und, wie alles in unserer Grundschulung, nur Mittel zum Zweck. Der Zweck ist hier Schulung zu einem guten, geschlossenen Auftreten der Einheit.

Der Leistungsmarsch

Leistungsmärsche stellen genau abgewogene Ansprüche an Körper und Geist der einzelnen Jungen. Wir haben für das Leistungsabzeichen des Jungvolks einen Leistungsmarsch zurückzulegen. Er ist die gesteigerte Form unserer Übungsmärsche. Hier ist nun schon der gute Zusammenklang vorhanden, hier zeigt die Einheit, was sie gelernt hat.

Wir wollen bei den Leistungsmärschen eine bestimmte Leistung vollbringen, z. B. ist eine festgelegte Strecke in einer bestimmten Zeit zurückzulegen oder auch eine längere Strecke mit Gepäck. Es ist selbstverständlich, daß wir unsere Leistungen nur allmählich steigern. Ohne Gepäck müssen die Älteren unter uns am Tage 15 km, die Jüngeren 10 km

schaffen lernen. Wir werden es aber erst mal mit 5 und 10 km versuchen. Auf längeren Fahrten oder Mehrtagemärschen haben wir immer Gepäck mit; da läßt sich nicht mehr so leicht marschieren. Wir Pimpfe werden bei unseren Übungsmärschen etwa 5 Pfund Gepäck auf Strecken von 10—15 km mitnehmen, Ältere 10 Pfund.

Im Ehrgeiz übernimmt sich mancher. Überanstrengungen und zu hohe Belastungen führen zu schweren Herzfehlern. Die Grenzen unserer Leistungsfähigkeit sollen wir schon einmal ahnen, doch weiter dürfen wir den Bogen nicht spannen. Bei diesen Märschen aber zeigt sich, wer Ausdauer und Willen hat. Da heißt es: Zähne zusammen! Aushalten!

Der Marsch im Gelände

Der Geländemarsch ist noch weniger Selbstzweck als die anderen Märsche. Er zeigt uns lediglich eine andere Art des Marschierens: den Marsch nicht auf ebener Straße, sondern im vielfältig unterschiedlichen Gelände. Bei diesen Märschen kommt es nicht so sehr auf gleichen Schritt an, als vielmehr auf gutes Abwägen, Ausgleichen und Überwinden der Hindernisse und Geländeschwierigkeiten.

Vorbereitungen zum Marsch

Der Führer muß jeden Marsch sorgsam vorbereiten. Es genügt nicht, einen verschwommenen Vorsatz für Weg und Ziel zu haben. Beginn und Ziel des Marsches, Wegstrecken und Entfernungen sind sorgfältig festzulegen.

Der Leistungsmarsch soll nicht in eine Woche besonders angestrengten anderen Jungvolkdienstes fallen. Die Jungen müssen zu einem solchen Marsch ausgeruht, aufgeschlossen und körperlich und geistig ausgeruht antreten.

Der Führer hat hier vor allem die Bestimmungen des Jugendführers des Deutschen Reiches über Vermeidung von Überanstrengungen im Deutschen Jungvolk zu beachten. Er ist für den reibungslosen Ablauf und für die Vermeidung schlechter Folgen verantwortlich.

Vorbereitung des Einzelnen

Der Pimpf geht vor einem Marsch früh ins Bett und steht am Marschmorgen rechtzeitig auf, um ohne Hast fertig zu werden. Er soll gut frühstücken.

Das Schuhwerk und das Marschgepäck ist noch einmal zu prüfen.

Am Abend vorher sollen die Füße kalt gebadet, am Marschmorgen mit Fußtalg oder Puder eingerieben werden. Zieht keine neuen Strümpfe an, möglichst auch keine gestopften. Untersucht Leibriemen, Strumpfbänder und dergleichen auf ihren guten Sitz; sie dürfen nicht zu eng sein, sonst schnüren sie während des Marsches das Blut ab.

Stiefelpflege (für den Marsch besonders wichtig!) siehe S. 306.

Durchführung des Marsches

Marschtempo

Es wird mit langen Schritten und langsamer Gangart marschiert. Unser Tempo liegt zwischen 120 und 130 Schritten in der Minute. Die Soldaten oder die SA. marschieren Tempo 114. Für 15- bis 18jährige ist Tempo 120—124 etwa das richtige, für das Jungvolk 120 bis 130. Wir richten uns dabei nach dem Kleinsten und nach dem Gelände. Bergauf geht man langsamer als in der Ebene. Darauf müssen die Führer achten. Für das Tempo und für den Schritt ist der rechte Flügelmann der Marschkolonne verantwortlich.

Es ist sehr wichtig, daß im ersten Glied zuverlässige Jungen gehen; denn es ist scheußlich, wenn dauernd das Tempo geändert wird oder die Schrittlänge fortwährend wechselt. Merken wir uns also: Tempo verringern! Schritte länger! Nicht „klotzen!"

Marschweise

Sind wir in der Stadt, so marschieren wir immer im Gleichschritt. Gleichschritt hält man am besten hinter einem Musikzug. Wo dieser fehlt, wird gesungen. Gleichschritt wird immer nach dem Vordermann aufgenommen; da hat jeder aufzupassen.

Auf der Landstraße draußen oder im freien Gelände marschieren wir „ohne Tritt". (Das gleiche gilt für den Marsch über alle Brücken — auch in Ortschaften.) Wir wollen ja beim Marsch so wenig wie möglich ermüden. Dabei kann jeder sein „beliebiges Schrittmaß" aufnehmen und muß nur auf Richtung und Vordermann achten. Außerdem kann der Führer auf der Landstraße noch „Rührt euch!" und Marscherleichterungen befehlen.

„Rührt euch!" und Marscherleichterungen

Bei „Rührt euch!" darf gesprochen werden. Falls befohlen, sucht sich der erste Mann jeder Reihe (in der Marschordnung) auf der Landstraße den besten Weg aus. Seine Reihe folgt ihm dann.

Als Marscherleichterungen kann man z. B. das Halstuch abnehmen und das Hemd öffnen usw.

Marschhaltung

Für das Marschieren selbst ist für jeden einzelnen noch zu merken: Man halte den Körper ganz locker, aber aufgerichtet. Die Brust ist herausgenommen, der Körper wird hoch und frei gehalten. Die Arme schwingen locker und zügig durch, der Körper muß sich in das Marschtempo hineinschwingen. Am wichtigsten ist natürlich die Beinarbeit. Wer aber nur mit den Beinen marschiert, und sich sonst wie ein Stock hält, wird bald zu den Kranken zählen. Die Beine schwingen in den Hüften; sie werden weit nach vorne gebracht und setzen fest auf den Hacken auf.

Verhalten auf dem Marsch

Nach der ersten halben Stunde wird 10 Minuten Rast gemacht, um die Marschkleidung zu überprüfen. Weiterhin wird nach jeder Stunde Marsch eine Viertelstunde Pause eingeschoben. Nach 3 Stunden ist eine längere (1—2stündige Pause) einzulegen.

Auf dem Marsch soll möglichst wenig getrunken werden. Zu vermeiden ist auf jeden Fall das Trinken kalten Brunnen- oder Bachwassers. Bei den Marschpausen windgeschützte Stellen aufsuchen; möglichst auf Unterlage setzen oder auf die Seite legen. (Sonst besteht die Gefahr, daß die Jungen sich einen „Wolf" holen.)

Bestimmungen der Straßenverkehrsordnung

Der Führer ist dafür verantwortlich, daß folgende Vorschriften genau eingehalten werden:

Die Einheit marschiert hart am rechten Straßenrand. Auf Brücken muß ohne Tritt und ohne Musik oder Gesang marschiert werden. Bei Dunkelheit und Nebel muß jede Einheit wie folgt kenntlich gemacht werden:

Der linke und rechte Flügelmann des ersten und des letzten Gliedes müssen je eine Laterne deutlich sichtbar tragen. Die Laterne muß nach vorn weiß, nach hinten rot leuchten. Daneben ist Kenntlichmachung durch Rückstrahler (nach vorn weiß, nach hinten rot) zulässig.

Essen auf dem Marsch

Wir nehmen nur das Notwendigste mit. Für Kurzfahrten machen wir einige Brote zu Hause fertig. Ein paar Äpfel und Dörrobst oder ein Stück Schokolade dienen als bekömmliche und erfreuliche Zukost. In der Feldflasche haben wir kalten, ungesüßten Tee mit etwas Zitrone. Das viele Trinken unterwegs unterbleibt auf alle Fälle. Hier sind oft üble Zustände eingerissen. Die Führer müssen als Vorbild wirken und mit Härte bei sich selbst und der Mannschaft durchgreifen.

Für die längere Fahrt oder einen großen Marsch nehmen wir nur das mit, was wir unterwegs schlecht oder gar nicht bekommen. Es hat heute keinen Sinn, sich mit Kartoffeln oder großen Laiben Brot auszurüsten. Das ist unnötige Belastung. Harte Wurst ist besser als weiche, Fett wird nur in kleinen Mengen in gut verschließbarer Dose mitgenommen.

Verhalten nach dem Marsch

Der Pimpf soll nach dem Marsch möglichst sofort geschlossene Räume aufsuchen, um in seinem erhitzten Zustand vor Erkältung geschützt zu sein. Die Unterwäsche soll möglichst sofort gewechselt, die Füße lauwarm gebadet und neu eingepudert werden. Dann geht es wieder früh zu Bett.

Marsch bei Dunkelheit

Auch bei Dunkelheit müssen wir marschieren lernen. Dabei wird die Stimmung manchmal gedrückt. Beste Dienste tut da ein lustiger Kauz, aber auch eine einfache Mundorgel. Ist die Natur und die Witterung danach, so schwingt sich eine Marschkolonne auch in ihren eigenen Marschtritt hinein und läßt sich davon tragen. Alles eigenmächtige Herumblenden mit Lampen fällt aus, Geschrei ist verboten.

Marsch bei Hitze

Wieder anders ist es, wenn wir bei heißer Mittagssonne marschieren müssen. Selbstverständlich rückt die Marschkolonne dann ganz rechts heran in den Schatten der Baumreihen. Ist der Schatten zu schmal, so kann man auch die beiden rechten Reihen rechts und die andere Reihe links im Schatten marschieren lassen. Marscherleichterungen befehlen! Wenn wir im Hochsommer in der grellen Sonne marschieren müssen, machen wir öfter Pausen. In den Pausen (alle halbe Stunde etwa 10 Minuten) Schatten aufsuchen.

Marsch bei schlechtem Wetter

Soweit es geht, suchen wir uns immer den besten Weg aus. Oft sind aber Sand und Schnee oder aufgeweichte Straßen nicht zu umgehen. Wir müssen also auch unsere Übungen hie und da darauf einstellen. Wir Jungen dürfen auch vor Wind und Wetter keine Scheu haben. Das Wichtigste für den Führer ist aber immer die Gesundheit seiner Jungen! Er trägt gerade hierfür größte Verantwortung.

Haben wir einmal ganz schlechtes Wetter, z. B. Schneesturm oder Sandwehen, so marschiert die Kolonne in dem Windschatten von Baumreihen oder Heckenreihen am Wege, Böschungen und was sich sonst bietet. Da ist es oftmals angebracht, den Straßengraben zu benutzen, falls er trocken ist. Dabei zeigt sich der gute Führer: Er muß sich immer nach solchen Schutzmaßnahmen umsehen. Bei Sturm und Regen von vorn, auch bei tiefem Schnee, tauscht der Führer die ersten drei Glieder von Zeit zu Zeit aus. Bei sehr schlimmer Witterung werden wir natürlich die Mäntel oder die Zeltbahnen umhängen, wir werden uns aber auch nicht scheuen, irgendwo beim Bauern oder in der Waldschenke unterzuschlüpfen, bis das Ärgste vorbei ist. Nasse Uniformen sind immer gefährlich. Zum Trocknen und Umziehen braucht man viel Zeit. Daß uns aber kein Regen einschüchtern kann, wollen wir in Ernstfällen schon beweisen.

Merksätze für Führer

Seid selbst am besten gerüstet! Was ihr falsch vormacht, machen euere Jungen ebenso falsch nach. Seid stets die ersten und kommt immer pünktlich! Nichts wirkt kläglicher als ein abgehetzter, zu spät kommender Führer, der vielleicht noch Ausreden vorbringt.

Seht euch vor dem Ausmarsch alle Jungen genau an und laßt Schlampereien nicht durchgehen! Die Schwachen kommen nicht ans Ende der Kolonne, steckt sie mitten hinein! Uxmacher und Übeltäter bringt ihr in eure Nähe. An den Flügel und in die ersten Glieder stellt ihr die Tüchtigsten.

Der Führer darf ferner Jungen mit Herzfehlern nicht mitnehmen. Ärztliche Untersuchung vorher! Sofort Ruhe im Schatten (Zeltdach), wenn ein Junge Schwindel fühlt oder gar Brechreiz.

Der Geist einer Marschkolonne ist das Wichtigste auf dem Marsch. Darum müßt ihr die strahlendste Laune mitbringen und selbst auch innerlich durchhalten. Ein schimpfender und mißmutiger Führer wirkt mitleiderregend; und das ist das Ärgste für ihn.

Wo sich Meckerer zusammentun, nehmt ihr sie auseinander, verteilt sie. Merkt euch auch immer: Die Stänker ans Ende, die Stänkerer in euere Nähe! Wie oft wird ein gutmütiger Teil der Kolonne durch solche Burschen in Wut und Unordnung gebracht! Frohsinn, Gerechtigkeit, Kameradschaft, Ausdauer, Nachsicht, aber nicht Nachgiebigkeit sind eure Eigenschaften, die sich auf alle übertragen müssen.

Bereitet jeden Marsch sorgfältig vor! Ihr müßt das Gelände kennen oder euch nach der Karte einen Einblick verschaffen. Sucht die richtigen Wege auf und verteilt die Marschpausen zweckentsprechend!

Eine ermüdete Kolonne muntert man durch Singen oder Späße auf. Hier müßt ihr euch bewähren. Die Frischen und Unverwüstlichen müssen die Unmutigen und Verzagten immer wieder aufmuntern. Laßt aber niemals zu, daß die Starken ihre schwächeren Kameraden unnötig aufziehen oder gar quälen.

Seid euch klar, daß Fahrten und Wanderungen keine Hetzmärsche sind und daß Übungsmärsche nicht alle acht Tage gemacht werden dürfen. Ihr müßt euch in allen Fällen über den Zweck und das Ziel eurer Handlungen klar sein. Das Marschieren ist eines der wichtigsten Erziehungsmittel zur Einordnung des einzelnen in die Gemeinschaft, aber auch ein Mittel der Erziehung zu Härte, Ausdauer und Leistung des einzelnen wie der Gemeinschaft, wie wir kaum ein besseres haben. Daran denkt immer! Nutzt es nicht durch zu häufige Anwendung ab!

Bei allem Marschieren aber wollen wir die Natur und den Rahmen, in dem alles geschieht, nicht vergessen. Sind wir draußen in der Landschaft, so sorgt beim Rasten und bei sonstigen Haltepausen für die lebendige Anschauung, damit unsere Jungen wieder erdnahe und naturverbunden werden! Legt die Rastplätze weg von der Straße, hinauf auf einen Hang, eine Bergkuppe oder in eine Waldlichtung!

Der Marsch in der Gemeinschaft der Kameraden muß für jeden Pimpf immer wieder ein Erlebnis sein.

Die Fahrt

Ihr wißt bereits, daß die Fahrt etwas anderes als ein Marsch ist. Bei der Fahrt wollen wir uns die Schönheiten unserer Heimat erwandern. Hier kommt es noch vielmehr als bei jedem anderen Dienst auf gute Kameradschaft innerhalb der Einheit an. Der Erfolg der Gemeinschaftserziehung zeigt sich auf der Fahrt in besonderem Maß.

Bei der Fahrt wandert die Jungenschaft in kleine Gruppen aufgelöst, so wie sich die Jungen zueinander finden. Denkt dran, die Fahrt ist kein Marsch! Wir wollen einmal auch kleine Haken seitwärts des Weges schlagen, besonders schöne Stellen der Landschaft länger betrachten und den Weg dazu benutzen, unsere Sorgen und Freuden gegenseitig auszutauschen. So kommt ein Pimpf dem anderen näher, und auch der Führer hat Gelegenheit, seine Kameraden besser als bei jedem anderen Dienst kennenzulernen.

Ein- bis Anderthalb-Tagesfahrt

Die Tagesfahrt dient der Übung und dem Geländedienst. Wir fahren oder marschieren zu einem auch landschaftlich schönen Übungsgelände.

Für die Eintagsfahrt, die den Übungen im Gelände dient, nehmen wir nur den Brotbeutel mit. Wir kochen draußen nicht ab, sondern begnügen uns mit belegten Schnitten.

Bei der Anderthalb-Tagesfahrt brauchen wir schon den Tornister. Der Tornister enthält die kleine Fahrtausrüstung, d. h. Decke, Zeltbahn und Kochgeschirr, Waschzeug, Nähzeug usw. Die Lebensmittel für das Mittagsmahl sind sauber in Leinensäckchen verpackt. Turn- und Badehose, die Jungvolkjacke für einen Regenguß, Brotbeutel und Feldflasche und all die Kleinigkeiten, die wir sonst für anderthalb Tage und vor allem für den Geländedienst brauchen (Taschenlampe, Bindfaden, Schreibpapier, Bleistift usw.) ergänzen die Ausrüstung. (Gepäckwagen! Siehe Seite 299, Ziffer 7!)

Für die Eintagsfahrt gilt der Grundsatz: früh los, früh nach Hause! Im Sommer um 6 Uhr, im Winter später, ist die richtige Treffzeit. Ein tüchtiger Marsch von etwa einer Stunde macht unsere Glieder für den Dienst geschmeidig.

Dann beginnt der Geländedienst mit Spähen und Streifen, Kartenlesen und Zurechtfinden. Je nach dem Ausbildungsplan wird der Vormittag ausgenutzt. Wenn der Ruf zum Essen schallt, stürzt alles hungrig und erwartungsvoll zum Essensplatz. Die Brote werden ausgepackt und „verdrückt". Auch hier geht Gemeinnutz vor Eigennutz!

Nach dem Essen ist Ruhe. Dann stürmt die Jungenschaft in lustigem, ausgelassenem Spiel über die Waldlichtung. Am Nachmittag sammeln sich die Pimpfe zum Singen oder hören eine feine Geschichte, die der Jungenschaftsführer vorliest — und schon mahnt die sinkende Sonne

zum Heimmarsch. Der Lagerplatz wird in Ordnung gebracht; dann folgen kurze Kommandos, und mit fröhlichem Lied marschiert die Jungenschaft dem Bahnhof oder der Stadt zu.

Wenn wir Sonnabend/Sonntag hinausgehen, so schlagen wir draußen rechtzeitig unser Zelt auf. Wir gehen auch am Sonnabendnachmittag möglichst frühzeitig hinaus und vereinbaren einen Treffpunkt mit den Jungen, die bereits im Beruf stehen.

Ist zur Nacht alles vorbereitet, so flammt das Lagerfeuer auf. Der Jungenschaftsführer erzählt aus vergangenen Kampfzeiten, von unserem Führer, von Sinn und Ziel des Nationalsozialismus. Lieder klingen in die Nacht und Dichterworte mahnen uns zur Besinnung.

Um 22 Uhr ist Zapfenstreich, um 7 Uhr Wecken. Mit dem Frühsport treiben wir uns den Schlaf aus den Gliedern.

Jetzt können wir ein Stück wandern, uns das Land anschauen in seiner Vielfältigkeit, ein kleines Geländespiel durchführen oder auf dem Marsch Meldewesen und Kartenlesen erproben. Mittags wird abgekocht. Danach folgt Ruhe. Dann vergeht der Tag, wie wir ihn oben bei der Eintagsfahrt beschrieben haben.

Ein Wort für den Führer: Halte auf jeden Fall Abmarsch- und Ankunftszeiten ein. Wenn die Jungen um 19 Uhr zu Hause sein sollen, so mußt du spätestens 15 Minuten vorher an eurem gewöhnlichen Sammelplatz in der Stadt wegtreten lassen.

Im Winter werden wir hauptsächlich Eintagsfahrten machen und diese dann zu tüchtigen Spielen und wärmenden Übungen benutzen.

Zwei- bis viertägige Fahrt

Diese Fahrten führen wir an Festtagen durch, z. B. Ostern, Pfingsten usw. Sie dienen dem Geländedienst, sind aber daneben Lösung von der straffen Haltung des Alltags, Kraftsammlung für neue Arbeit in der Schule und Werkstatt.

Wir wandern in den weiteren Umkreis unserer Heimatstadt, bis zu den entlegenen Zipfeln unserer Heimatprovinz. Diese Fahrten müssen durch den Führer bereits sehr sorgfältig vorbereitet werden. Wieder muß für genügend Landkarten gesorgt, Fahrpreisermäßigung beantragt und Unterkunft bestellt werden, falls wir nicht im Zelt schlafen.

Die Ausrüstung muß vervollständigt werden. Zu der für die Anderthalb-Tagesfahrt angebenen Ausrüstung kommt nun schon etwas Ersatzwäsche, Putzzeug usw. hinzu.

Die Eltern müssen lange vorher benachrichtigt werden. Auch hier gilt der Grundsatz: alle sollen mit. Der Jungzug geht geschlossen auf Fahrt. Hierbei müssen wir auch Rücksicht nehmen auf Jungen, die in der Lehre stehen. Wir bitten entweder den Meister, dem Jungen einen Urlaubstag mehr zu gewähren (3. Feiertag) oder — wir kürzen die Fahrt entsprechend ab. Wir wären schlechte Kameraden, wenn wir ihn um des einen Tages willen zu Hause lassen würden!

Der Plan muß genau aufgestellt sein. Hin- und Rückfahrt, Fahrtenweg, Kosten der Fahrt und vieles andere muß vorher bedacht und erledigt sein. Auch wegen Zeltplatz und Holz müssen wir Briefe schreiben.

Für Verpflegung muß gut gesorgt sein! Wir können an den Feiertagen nirgends etwas kaufen (höchstens Milch, Eier und Kartoffeln beim Bauern). Smutje, unser Küchenmeister, hat den „Speisezettel" aufgestellt, und jeder Junge steuert sein Teil dazu bei. Ihr braucht also wenig Geld, wenn ihr Mutters Speisekammer etwas erleichtert.

Die Bahn bringt uns an unseren Abmarschort. Am ersten Tag kann meistens nur ein kurzes Stück zurückgelegt werden. Zum erstenmal schlagen wir unsere Zelte auf. Am nächsten Tag wird ein tüchtiges Stück gewandert, aber — wir wollen auch hier nicht „klotzen"! Wir schieben häufig Rasten ein auf Anhöhen, sonnigen Waldlichtungen und an Seeufern. Tüchtig wird gefuttert. Dann geht es nach kurzer Rast weiter. Geländeübungen werden eingelegt.

So gehen die Tage in straffem Dienst und froher Kameradschaft dahin. Bald heißt es wieder: „Nach Hause!"

Das Lager

Das Lager ist die große Bewährung der Kameradschaft, der Zucht und der Ordnung. Die Pimpfe sind jetzt in den Rahmen einer großen Gemeinschaft eingespannt. Sie stehen nicht mehr in ihrer kleinen Gemeinschaft wie im Alltagsdienst, sondern sind Teil des großen Lagers.

Immer wieder wird dieses Lager eines der größten Erlebnisse des Jungenlebens sein. Draußen in der freien Natur haben wir Besitz ergriffen von einem Stückchen Heimat, das uns Wohnstätte für einige Wochen sein soll. Frei sind wir von allen kleinen Pflichten des Alltags, dafür aber verpflichtet dem Dienst unserer Jugend.

Die Tage gehen mit Spiel und Sport, mit ernster Schulung und abendlichen Feierstunden dahin. Jeder Pimpf wird gepackt von der Wucht dieses gemeinsamen Erlebnisses. In unseren Lagern leben wir ein frisches, aber zuchtvolles Jungenleben.

Wir wollen nun über die praktischen Dinge sprechen, die für ein Lager wichtig zu wissen sind. In diesem Zusammenhang verweisen wir auf das unentbehrliche Werk „Freude — Zucht — Glaube", ein Handbuch für die Kulturarbeit im Lager, herausgegeben von der Reichsjugendführung*).

Vorbereitungen für ein Lager

Die Vorbereitungen durch den Führer

Der Führer ist für die Vorbereitung eines Lagers verantwortlich. Er hat die Verhandlungen mit den Behörden und den Eigentümern des

*) 208 Seiten. Gebunden RM 3.20. Erschienen im Ludwig Voggenreiter Verlag, Potsdam (s. Anzeige auf S. 315).

Grund und Bodens zu führen, sowie für Lebensmittel, Wasser und Holz zu sorgen.

Einzelheiten hierüber gehören nicht hierher.

Die Vorbereitung des einzelnen

Jeder einzelne hat sich auf das Lager besonders vorzubereiten. Das Beschaffen der Ausrüstungsgegenstände muß rechtzeitig veranlaßt werden. Ihr findet Näheres in den Abschnitten Bekleidung und Ausrüstung.

Das Aufschlagen des Lagers

Wenn wir nicht in ein großes Zeltlager mit fertig aufgebauten Zelten einrücken, so müssen wir uns selbst das Lager bauen. Dieses Lager wird durchweg ein Zeltlager sein. Um ein schnelles Aufbauen des Lagers möglich zu machen, wollen wir uns jetzt näher mit den Einzelheiten befassen.

Die viereckige Zeltbahn

Die Zeltbahn besteht aus grauem, wasserdichtem Baumwollstoff. Das Quadrat hat eine Seitenlänge von 1,65 m.

Um die einzelnen Zeltbahnen aneinanderzuknöpfen, sind auf jeder Seite oben und unten je acht Knöpfe, daneben acht Knopflöcher angebracht, dazu in jeder Ecke der Zeltbahn drei kleine und eine große Öse. Kleine Ösen befinden sich auch je in den Mitten der vier Zeltbahnseiten. Durch die kleinen Ösen sind die kleinen Stricke gezogen, mit deren Hilfe wir die Zeltbahn dann später am Boden befestigen können.

Aber für uns ist die Zeltbahn nicht nur ein quadratisches Stück Baumwollstoff von bestimmten Ausmaßen. Für uns ist sie ein Allerweltsstück. Wir verwenden die Zeltbahn:

Als Mantel oder Umhang. Jede Bahn hat eine Halsschnur. Diese Halsschnur bindet ihr um den Hals. Dann zieht ihr die Mittelschnur um den Leib zusammen. Der Tornister kommt dabei unter die Zeltbahn. Ihr seht aus wie die Muselmänner, gut verpackt, aber jetzt kann es Bindfaden regnen!

Als Notbehelfstragbahre. Ihr knöpft die Bahn als Schlauch zusammen, steckt rechts und links zwei starke Tragstöcke durch, und der Transport kann ohne große Erschütterungen vor sich gehen. Für kurze Strecken genügt auch ein Stock; der Pimpf liegt dann in der Zeltbahn. Schließlich kann man Zeltbahnen noch beim Spielen als Prelltuch verwenden, indem zwei Bahnen mit den Mittelnähten kreuzweise übereinandergelegt und verknüpft werden.

Und wenn ihr nicht im Zeltlager seid, sondern in der Scheune liegt, dann könnt ihr zuletzt die Bahn auch noch als Schlafsack benutzen,

als Schlauch zusammengeknüpft. Oben bleibt sie offen, ihr schlüpft hinein und schlaft in dem stacheligen Heu oder Stroh so schön wie im Federbett. Wenn im Lager Zeltbahnen übrig sind, können wir sie auch gut als Schlafunterlage benutzen.

Als Turnmatte. Ihr knüpft zwei Zeltbahnen zusammen und steckt eine starke Zwischenschicht von Heu oder Stroh hinein. Knüpft ihr mehrere solcher Zeltbahnen aneinander, so könnt ihr diese Matte wesentlich vergrößern.

Als Tarnmittel. Wenn ihr euch selbst oder irgendein Gerät tarnen sollt, so werft ihr eine Zeltbahn darüber. Wird das Ganze noch etwas mit Erde überworfen, je nach Hintergrund oder Untergrund (Zweige, Blätter usw.), dann werdet ihr kaum erkannt werden.

Der Zeltstock und der Hering

Der Zeltstock ist aus Eschenholz gefertigt. An einem Ende ist er zylindrisch ausgehöhlt. Der Stock verjüngt sich nach oben und endigt in einem Zapfen. Der oberste Zapfen wird dann in die Zeltöse gesteckt. Zur besseren Haltbarkeit ist jeder Zeltstock oben und unten mit einem Stahlschutz versehen.

Der Zeltpflock, den wir auch Hering nennen, dient dazu, die einzelnen Zeltbahnen an möglichst vielen Stellen an der Erde festzuheften, damit sie dicht am Boden liegen. Merkt euch, daß der Hering niemals durch Zeltringe geschlagen werden darf, sondern in die Schnüre zu hängen ist, und so nahe an die Zeltbahn herangebracht werden muß, daß er diese wirklich ganz dicht an die Erde festheftet. Ihr müßt notfalls den Zeltpflock durch Drehen der Schnüre noch näher heranholen. Dann wird er senkrecht zur Zugrichtung (also schräg) in den Boden eingeschlagen. Zwei Arten von Heringen werden fertig bezogen. Der aus Holz gearbeitete mit einer Blechspitze und mit einer Blechkuppe, die einen eingenieteten Zapfen enthält, und der aus Stahl angefertigte und verzinkte Hering.

Spannschnüre und Spanner

Spannschnüre werden bei Trockenheit leicht schlaff und ziehen sich bei Feuchtigkeit zusammen. Um diesen Veränderungen gerecht zu werden, schaltet ihr Spanner dazwischen, die, je nach Notwendigkeit, die Spannung einer Schnur verringern oder erhöhen lassen. Wir müssen also abends die Spanner lockern und sie morgens wieder fest anziehen. Diese Spanner macht ihr euch für längere Lager am besten selbst. Auch hier zeigt euch die Zeichnung alles Notwendige.

Der Zeltbau

Zeltbauregeln

Baut das Zelt nicht über einem Ameisenhaufen! Untersucht also die Umgegend vorher genau! Achtet auf Steine und Unebenheiten, entfernt sie vorher, d. h. ebnet den Boden ein. Achtet darauf, daß für den Fall eines Unwetters der Regen ablaufen kann, daß er sich also nicht gerade da sammelt, wo ihr alle schlafen wollt. Achtet ferner darauf, daß die Zeltheringe, mit denen ihr die Zeltbahnen an den Boden heftet, festen Halt finden, nicht auf zu starken Widerstand stoßen oder zu leicht herausgerissen werden können. Achtet auch auf die allgemeine Bodenbeschaffenheit, denn ihr müßt einen tiefen Regengraben um das Zelt herum ausheben können. Das Wetter kann man sich nie aussuchen; ihr müßt stets mit Überraschungen rechnen. Unmittelbar unter Bäumen sollen Zelte in einem Dauerlager nicht aufgeschlagen werden. Bei einmaligem Zelten ist das anders.

Das Zelt

Die Zeltbahnen werden zunächst am Boden ausgebreitet und so zusammengelegt, wie wir das für die Form des aufzubauenden Zeltes brauchen. Auch die Eingänge werden verknüpft und erst nach der völligen Errichtung des Zeltes wieder geöffnet.

Die Mittelnaht der Zeltbahn soll immer in Wasserablaufrichtung liegen. Die Schmalseite der Zelte soll so liegen, daß der Wind das Firstzelt nicht mit der ganzen Wucht von der Seite her trifft.

Das Verpflocken des Zeltes geschieht immer nur von einer Seite aus in einer Richtung. Erst wird eine Grundlinie festgelegt, an der die Bahnen vollkommen verpfloat werden. Dann richtet ihr den Zeltstock genau senkrecht auf. Die Zeltstöcke werden so gespannt, daß überall da, wo verpflockt werden muß, zur gleichen Zeit gleichmäßig gezogen wird. Die Pflöcke schlagt ihr dann nacheinander fest.

Bei Reihenzelten legt ihr mit einer langen Schnur Mittellinien fest, setzt die Stäbe ein und spannt die Zeltbahnen gleichmäßig fest nach beiden Seiten.

Zum Schutz gegen Kälte können überzählige Zeltbahnen mit einer Laubzwischenschicht oder mit Strohfüllung über die eigentliche Zeltaußenwand geknüpft werden.

Der Regengraben

Der Regen muß von der Zeltbahn unmittelbar in einen G r a b e n ablaufen können, der rings um das ganze Zelt herum angelegt wird. Je nach der Beschaffenheit des Bodens ist der Graben flacher oder tiefer anzulegen.

Ihr habt ferner darauf zu achten, daß das Regenwasser aus dem Graben auch weiter ablaufen kann.

Oberste Regel für den Grabenbau: Niemals die Erde von außen auf die Zeltbahn werfen, sondern das Zelt von innen her mit dem ausgeworfenen Erdreich (ausgestochene Grasnarbe) abdichten.

Sichern der Spannschnüre

In der Dunkelheit könnt ihr leicht über die Spannschnüre fallen, wodurch das Zelt häufig eingerissen wird. Daher werden an diese Spannschnüre helle Tücher gehängt oder Gras-, Stroh- und Schilfbüschel gebunden.

Zeltformen

Mit unserer viereckigen Zeltbahn können wir vielerlei Unterkunftsmöglichkeiten schaffen. Mit einer Zeltbahn schon kann man in schnellster Zeit ein Schutzdach schaffen.

Das Zweierzelt (Firstzelt)

Zwei Zeltbahnen werden an den Langseiten zusammengeknöpft und durch zwei Zeltstäbe aufgestellt.

Die beiden offenen Seiten können hier mit Zeltdreiecken abgedichtet werden. Statt der Dreiecke könnt ihr auch ganze Zeltbahnen verwenden, deren eine Hälfte nach innen eingeschlagen wird.

Fehlende Zeltstöcke könnt ihr behelfsweise durch kurze Stangen ersetzen. Das Zelt selbst muß nach beiden Seiten hin durch eine Leine am Boden festgehalten werden. Notfalls kann man auch dieses Zelt an zwei Baumästen aufhängen. Das Zweierzelt läßt sich durch Anfügen von weiteren Bahnen zum Reihenzelt ausbauen.

Im Zweierzelt finden etwa drei Jungen Platz.

Das Dreierzelt

Wie dieses Zelt geknüpft wird, erseht ihr aus dem Bild. Das Zelt wird zunächst in der Mitte einer Zeltbahn festgepflockt. Dann wird der Zeltstab durch die drei Giebelringe gesteckt und senkrecht aufgerichtet. Einer

von euch hält den Stock innerhalb des Zeltes. Die Zeltstange ist etwa drei Zeltstäbe lang. Jetzt werden die noch freien Zeltbahnmitten angepflockt, so daß das Zelt straff gespannt ist. Die äußeren Ecken werden eingeschlagen (siehe Zeichnung). Auf diese Weise entsteht ein Dreierrundzelt.

Das Zelt bietet für drei Jungen Platz. Ihr könnt den Raum für den Stock in der Mitte sparen, wenn ihr das Zelt ebenfalls an Baumäste hochbindet. Die Schnur kommt durch die drei Ringe an der Spitze und wird innen durch einen Knebel gehalten.

Das Zwölferzelt

Aus dem Dreierzelt entwickeln wir das Zwölferzelt, d. h. wir nehmen nun 12 Zeltbahnen und knüpfen immer je 4 zu einem Quadrat. Diese Quadrate behandeln wir wie die Einzelzeltbahnen beim Dreierzelt. Die sonstige Anordnung ist genau die gleiche wie beim Dreierzelt. Die Mittelstange kann jedoch nicht mehr aus Zeltstäben bestehen, sie muß etwa 2 m hoch sein. Der Mast wird etwas in die Erde eingegraben. Es ist gut, einen größeren Stein darunterzulegen, damit sich der Stock nicht selbst immer weiter in das Erdreich bohrt. Ferner trägt dieser Stock auf seiner Spitze einen schweren Nagel, auf den die drei Eckringe der Bahnen gesteckt werden.

Das Zwölferzelt muß gleichmäßig nach allen Seiten gespannt werden. Auch hier werden die äußeren Ecken eingeschlagen. Eine Bahn wird nach dem Bau an der windabgewandten Seite als Eingang geöffnet. Am Tage wird die ganze Bahn mit zwei Stöcken hochgestellt. Nachts werden die Stäbe entfernt; die heruntergeklappte Zeltbahn verschließt jetzt völlig den Eingang.

Fertige Zelte

Die Zeltindustrie bringt auch fertige Zelte in den Handel. Sie sind zwar praktisch und geräumig, haben aber den Nachteil, daß sie sehr teuer sind und daher nur von größeren Einheiten und für größere Lager angeschafft werden können. Es gibt solche Zelte auch leihweise für bestimmte Zeit. Bei größeren Lagern über längere Zeit hin sind diese Zelte sehr zu empfehlen. Der Arzt braucht z. B. ein Zelt, in dem er aufrecht stehen und hantieren kann. Das gleiche gilt für Vorräte, die man übersichtlich unterbringen muß, sodann für das Wach- und Schreibzelt.

Diese fertigen Zelte sind rasch aufzubauen, was gewöhnlich durch Angestellte der Zeltfabrik erledigt wird. Es erübrigt sich daher, hier nähere Beschreibungen zu geben.

Innendienst

Der Lagerleiter

Der Lagerleiter führt das Lager. Er trägt die volle Verantwortung für alles, was im Lager geschieht, und ebenso für alles, was von seinen Jungen, Unterführern und Beauftragten getan wird. Er muß daher seine Unterführer und seine Helfer so aussuchen und so unterrichten, daß sie seine Anordnungen ausführen, der Lagerleiter aber das Lager vollkommen in der Hand hat. Für alle praktischen Dinge hat er seine Unterführer und seine Helfer, wie wir noch sehen werden, die verschiedene wichtige Lagerämter innehaben.

Während des Lagers bestehen seine besonderen Aufgaben in folgendem: Der Lagerleiter führt die Verhandlungen mit allen Behörden. Er stellt den *Tagesplan* auf und ist verantwortlich für die große Linie des Lagers. Er leitet auch Teile des Dienstes selbst, vor allem dann, wenn es sich um die Gestaltung entscheidender Stunden handelt. Über alle Vorkommnisse im Lager muß er sich dauernd auf dem laufenden halten und sich zu diesem Zweck regelmäßig von allen Unterführern und Helfern Meldungen geben lassen. Er leitet die *täglichen Führerbesprechungen*. Diese Führerbesprechungen behandeln alle das Lager betreffenden Fragen. Sie finden jeweils nach dem Abendessen statt. Dort wird auch der übernächste Tagesplan aufgestellt.

Bei allen Streitigkeiten und Unregelmäßigkeiten greift der Lagerleiter ein. Der Lagerleiter ist für straffe Ordnung und Disziplin verantwortlich und überwacht die Innehaltung des Dienstplanes.

Zusammengefaßt: Der Lagerleiter ist die höchste Autorität im Lager. Er hat für alles und für jeden Führer Zeit und trägt für alles die volle Verantwortung.

Der Führer vom Dienst (F.v.D.)

Der F.v.D. hat mit das wichtigste Amt im Lager. Er ist „das Mädchen für alles". Er ist Vorgesetzter aller Lagerinsassen und untersteht in seiner

Eigenschaft als F.v.D. nur dem Lagerleiter. Er ist also — während seiner Tätigkeit als F.v.D. — auch Vorgesetzter der Unterführer, die dem Range nach ihm übergeordnet sind. Er trägt die Verantwortung für das tägliche Geschehen im Lager und für den gesamten Dienst. Der F.v.D. wechselt jeden Tag.

Seine Aufgaben im Tageslauf sind folgende:

Dem F.v.D. untersteht der Wachhabende des Lagers. Beide treten ihre Ämter mit der Wachübergabe mittags an.

Die erste Aufgabe des F.v.D. ist die Überwachung der Essenausgabe. Er muß sich auch von der Güte des Essens überzeugen.

Danach hat er für die Einhaltung der Mittags-Ruhezeit im Lager Sorge zu tragen. Die Ruhezeit ist tatsächlich zur R u h e da.

Zehn Minuten vor Beginn des Dienstes gibt der F.v.D. das Signal zum Antreten. Die Unterführer melden dem F.v.D. ihre Einheiten und rücken dann mit ihnen zum jeweiligen Dienst aus. Er hat die Ordnung im Lager und in den Zelten zu prüfen und Vorbereitungen für das Einrücken der Lagergemeinschaft zu treffen.

Sodann gibt er das Signal zum Abendappell. Er geht mit dem Arzt zu den einzelnen Zeltgemeinschaften und nimmt dort die abendliche Meldung der Zeltältesten entgegen.

Die abendlichen Anordnungen, die noch zu geben sind, werden unmittelbar vor dem Flaggeneinzug vom F.v.D. bekanntgegeben.

Zehn Minuten vor dem Zapfenstreich läßt er zum Zapfenstreich locken. Hierauf begeben sich die Zeltgemeinschaften in die Zelte.

Pünktlich um 10 Uhr wird der Zapfenstreich geblasen. Sofort nach dem Verklingen des Signals muß der F.v.D. für unbedingte Ruhe im Lager sorgen.

Nach diesem Rundgang ist auch für die Wache und anderen Diensttuenden jedes laute Wort im Lager verboten (Flüsterton!).

Eine halbe Stunde nach dem Zapfenstreich meldet der F.v.D. dem Lagerleiter, daß im Lager alles in Ordnung ist.

Ihm obliegt weiter die Überwachung der Nachtwache. (Er soll vor Mitternacht einmal, nach Mitternacht ein- bis zweimal die Wachen kontrollieren.) Bei irgendwelchen Ereignissen ist er der erste, der von der Wache geweckt wird. Im übrigen ist er der letzte des Lagers (außer dem Posten), der ins Zelt kriecht, und der erste, der wieder draußen ist.

Eine halbe Stunde vor dem allgemeinen Wecken werden der F.v.D. und der Küchendienst geweckt. Auch dieses Wecken und die Aufnahme der Arbeit durch den Küchendienst haben unbedingt leise zu geschehen. Der F.v.D. sorgt auch dafür, daß niemand der Lagergemeinschaft vor dem Wecken die Zelte verläßt. Eine Viertelstunde vor dem Wecken macht der F.v.D. den ersten Rundgang durchs Lager und nimmt die Berichte der Nachtwache entgegen (Flüsterton!). Fünf Minuten vor dem Wecken wird der Hornist geweckt, der pünktlich das Signal zum Wecken gibt. Der F.v.D.

macht unmittelbar nach dem Wecksignal seinen morgendlichen Rundgang, begleitet vom diensttuenden Feldscher. Er nimmt die Morgenmeldungen (mit Krankenmeldung) der Zeltältesten entgegen. Jetzt übergibt der F.v.D. dem Sportwart das Kommando, der mit der Lagerbelegschaft zum Frühsport abrückt. Danach ist Waschen und Säubern der Zelte. Das Lager tritt darauf zum Morgenappell und zum Fahnenhissen an. Der F.v.D. geht, begleitet von den Zeltältesten, die Zelte durch und sieht nach, ob sich auch alle Zelte in sauberem Zustand befinden. Unregelmäßigkeiten werden sofort notiert und die „Sünder" zusammen mit den Zeltältesten für einen Sonderdienst vorgemerkt.

Bei der morgendlichen Befehlsausgabe gibt der F.v.D. den Tagesplan, die Wacheinteilung und die Verteilung besonderer Aufgaben (Kartoffelschälkommando, Reinigungskommando, Holzkommando u. dgl.) bekannt.

Der F.v.D. erledigt nun noch seine schriftlichen Arbeiten, kontrolliert das Schreibzelt und die sonstigen Lagerämter, bereitet Anschläge vor usw. Sein Vormittag ist also reichlich ausgefüllt.

Nach dem Einrücken des Lagers vom Vormittagsdienst läßt der F.v.D. die Zeltältesten antreten, denen er Änderungen des Tagesplanes oder sonstige Meldungen bekanntgibt. Er teilt die Post aus und übergibt dann die Wache und sein Amt der bereits gesondert angetretenen neuen Wache und dem davorstehenden F.v.D. des nächsten Tages.

Alle entscheidenden Dinge bespricht er mit dem Lagerleiter.

Der F.v.D. gibt den Alarm und ist für den Alarmfall bis auf weiteren Befehl auch verantwortlicher Führer des gesamten Lagers, während er sonst keine Kommandogewalt über die Lagereinheiten hat, die von den Unterführern geführt werden. (Er kann also nur in Ausnahmefällen direkte Befehle an die Einheiten geben. Sonst hat er sich an den zuständigen Einheitsführer zu wenden.)

Zusammengefaßt: Der F.v.D. ist im Lager verantwortlich für den gesamten äußeren Ablauf des Tages.

Die Wache

Die Lagerwache, die täglich wechselt, wird bei einem Lager von etwa 150 Jungen (Fähnlein) von einer Jungenschaft gestellt. Wachhabender ist der Jungenschaftsführer, der dem F.v.D. untersteht.

Die Wache regelt den gesamten inneren Dienst des Lagers und sorgt für Sicherung, Ruhe, Ordnung und Sauberkeit im Lager und seiner Umgebung. Jeder, der sich im Lager aufhält, hat den Anordnungen der Wache unbedingt Folge zu leisten.

Die Wache tritt zur Wachübernahme in voller Ausrüstung ohne Zeltbahnen an und rückt dann in das am Eingang liegende Wachzelt. Die Wache wird kenntlich gemacht durch weiße Armbinden mit der Aufschrift: „Wache".

Aufgaben der Wache

1. Die Wache stellt tags Einzel-, nachts Doppelposten mit tagsüber zweistündiger und nachts einstündiger Ablösung an den Lagereingang. (Aufgaben des Postens siehe Wachordnung.)

2. Die Wache hat nachts für völlige Ruhe im Lager zu sorgen. Meldungen der Wache, Ablösung und alle Streifengänge gehen selbstverständlich in größter Ruhe vor sich. Es wird nicht laut gesprochen.

3. Bei Verstößen gegen die Lagerordnung meldet der Wachhabende die „Sünder" dem F.v.D.

4. Einzelne Aufgaben der Wache: Sie hat dafür zu sorgen, daß auf der Latrine immer genügend Papier vorhanden ist. Abends hat sie eine Schicht Erde in die Latrinen und Abfallgruben zu schütten. Die nächtliche Feuerbewachung obliegt ihr. Der Wachhabende weckt morgens den F.v.D. und den Hornisten, während die Wache bereits vorher die Kochmannschaft geweckt hat.

Die nicht im Posten- und Streifendienst befindlichen Jungen der Wache können ruhen oder schlafen.

Die Wache hat immer im Dienstanzug anzutreten. Für die nicht im Posten- oder Streifendienst befindlichen Jungen können Erleichterungen gestattet werden, jedoch müssen sie in der Lage sein, binnen kürzester Zeit im Dienstanzug anzutreten. Niemand von der Wache darf die Wache ohne Befehl verlassen. Die Posten am Lagereingang müssen in anständiger Haltung stehen bzw. kurze Strecken gehen. Nachts hat auf Anruf der Posten jeder sofort zu stehen und sich mit Namen, Einheits- und Zeltbezeichnung zu melden.

Besondere Aufgaben erwachsen der Wache bei Alarm und dann, wenn das Lager ausmarschiert. Ist die Wache allein im Lager, so hat sie für vermehrte Sicherheit zu sorgen und aufgetretene Schäden auszubessern. Bei Alarm tritt die Wache sofort vor dem Wachzelt an und wartet weitere Befehle des Wachhabenden ab.

Andere Ämter in großen Lagern

Der Zeltälteste

Der Zeltälteste ist der dienstälteste Junge eines jeden Zeltes. Er wird zu Beginn des Lagers ernannt und behält sein Amt für die Dauer des Lagers.

Er ist verantwortlich für die Ordnung im Zelt (auch in der unmittelbaren Umgebung) und hat für das Zelt Befehlsgewalt (falls nicht ausdrücklich anders bestimmt). Er läßt also auch die Zeltgemeinschaft zu den Appellen vor dem Zelt antreten und führt sie zum Appellplatz.

Er erstattet morgens und abends dem F.v.D. die Meldungen, z. B.: „Zelt Yorck belegt mit 15 Pimpfen. Ein Fußkranker, Hans Schmidt, sonst

alles in Ordnung." Innerhalb des Zeltes ist er Vorgesetzter. Jungen, die sich nicht fügen wollen, meldet er dem F.v.D.

Er zieht für sein Zelt jeden Tag zwei Pimpfe zum Stubendienst heran, der täglich wechselt und der das Zelt in Ordnung zu bringen hat.

Selbstverständlich gilt dies nur für große Zelte. In Dreier-Zelten ist jeder Bewohner für die Ordnung im Zelt verantwortlich.

Küche

a) Der Küchenleiter. Dem Küchenleiter, der während der Dauer des Lagers nicht wechselt, untersteht die gesamte Verpflegung des Lagers.

Er ist verantwortlich für die Ordnung im Küchenbereich und für peinliche Sauberkeit. Desgleichen sorgt er für pünktliche Bereitung des Essens.

b) Dem Küchenleiter untersteht der Küchendienst, der sich in die Kochmannschaft, die Mannschaft für Holz- und Wasserbesorgung und die Mannschaft für Lebensmittelbesorgung teilt. Diese Mannschaften wechseln täglich und werden vom F.v.D. eingeteilt.

Feldscherdienst

Der Feldscher bzw. Lagerarzt hat für eine ständige Feldscherwache zu sorgen.

Er macht jeden Morgen und jeden Abend einen Rundgang mit dem F.v.D. und veranlaßt bei Krankmeldungen das Nötige.

Er ist verantwortlich für den Gesundheitszustand im Lager.

Er sorgt für die notwendigen hygienischen Anordnungen im Lager und überwacht deren Ausführung.

Der Schreibwart

Im Schreibzelt werden alle schriftlichen Sachen des Lagers erledigt. Der Schreibwart, der das Schreibzelt führt, ist gewissermaßen „der Lagerfeldwebel". Hier werden die Tagespläne, Kostenanschläge, Essenspläne geschrieben, gleichzeitig der gesamte notwendige Schriftverkehr.

Dem Schreibwart obliegt außerdem die Bücherführung (Urlaubsbuch, Berichtsbuch u. dgl.). Hier werden Urlaubs- und andere Gesuche bearbeitet. Die schriftlichen Meldungen für den F.v.D. werden hier gesammelt.

Der Schreibwart verteilt auch die ein- und sammelt die ausgehende Post der Lagerinsassen. Er muß daher für genügenden Vorrat an Postwertzeichen sorgen.

Der Schreibwart zieht sich die notwendigen Gehilfen heran.

Der Gerätewart

Der Gerätewart verwaltet die der Einheit gehörenden Geräte (Spielgeräte, Handwerkszeug u. dgl.). Er ist für dieses Werkzeug verantwortlich und gibt es nur gegen Empfangsschein heraus. Bei Rückgabe überzeugt er sich von dem unbeschädigten und sauberen Zustand, sonst darf er die Geräte nicht wieder abnehmen, sondern erstattet Meldung beim F.v.D.

Der Sportwart

Er hat die sportliche Leitung innerhalb des Lagers. Für den Sportdienst hat er Kommandogewalt.

Der Bücherwart

Er verwaltet die Lagerbücherei.

Adjutanten, Führergehilfen und Melder

In großen Lagern ist es erforderlich, daß der Lagerleiter einen Adjutanten hat, der die ständig laufenden Arbeiten für ihn erledigt, der Meldungen in Empfang nimmt und Verbindung zu den Unterführern der Einheiten hält.

Auch der F.v.D. und die Unterführer können sich zu ihrer Unterstützung Führergehilfen heranziehen, die gleichzeitig ihre Stellvertreter sein können.

Diese Führergehilfen erhalten genau vorgeschriebene Aufträge, die sie durchzuführen haben. Darüber hinaus haben sie den F.v.D. bzw. die Unterführer in jeder Beziehung zu unterstützen.

Bei einem größeren Lager wird von jeder Einheit je ein Melder gestellt. Sie stehen dem F.v.D., dem Schreibzelt und dem Lagerleiter zur Verfügung. Die Melder wechseln jeden Tag. Sie sind notwendig, um die Verbindung zu den unteren Einheiten aufrechtzuerhalten, um unnötige Zusammenrufe der gesamten Lagergemeinschaft oder der Führer zu vermeiden.

Die Melder haben ihren Platz bei dem Führer, dem sie zugeteilt sind.

Der Führerkreis des Lagers

Die Unterführer haben für den Dienst (Ausbildung und Sonstiges) über ihre Einheiten Kommandogewalt. Sie bilden zusammen mit dem F.v.D. und dem Adjutanten des Lagerleiters den Führerkreis, der dem Lagerleiter zur Verfügung steht.

Wer ein Amt hat, trägt die Verantwortung für die ordnungsmäßige Durchführung seiner Aufgaben. Zieht er sich Gehilfen heran, so ist er auch für deren Tätigkeit voll verantwortlich.

Schwarzes Brett

Am Lagertor ist ein schwarzes Brett angebracht. Hier hängen alle Anschläge, wie:

Tagespläne, Lagerplan, Lagerordnung, Wachordnung, Zeltordnung, Liste der Diensttuenden, Lagerzeitung usw.

Als Beispiel geben wir euch eine Lagerordnung, eine Wachordnung, eine Zeltordnung und eine Liste der Diensttuenden.

Lagerordnung

Fähnleinlager 1/I/3.

Lagerleiter: Hermann Fischer, Fähnleinführer.

1. Das Fähnleinlager 1/I/3 besteht aus den Jungzügen:
   Theoderich, Jungzugführer Ernst Koch,
   Totila, Jungzugführer Fritz Schulz,
   Teja, Jungzugführer Hans Meier.
2. Jeder Lagerinsasse untersteht für die Dauer seines Aufenthaltes im Lager der Befehlsgewalt des Lagerleiters und der durch diesen eingesetzten Unterführer. Allen Anordnungen des Lagerleiters oder der Unterführer ist sofort Folge zu leisten. Äußerste Disziplin ist Selbstverständlichkeit.

   Das Rauchen ist auch Besuchern verboten.
3. Den Wachdienst im Lager versieht die durch weiße Armbinde mit Anschrift „Wache" gekennzeichnete Wache. Diese Wache untersteht dem Führer vom Dienst (F.v.D.). Jeder Lagerinsasse hat den Anordnungen des F.v.D. und der Wache Folge zu leisten.
4. Jedes Zelt untersteht einem Zeltältesten (s. Zeltordnung), der vom Lagerleiter ernannt wird.
5. Niemand darf das Lager ohne schriftlichen Befehl oder Passierschein verlassen. Ausnahme: geschlossene Abteilung unter verantwortlicher Führung.
6. Lagerörtlichkeiten:

   Das Zelt des Lagerleiters ist gekennzeichnet durch die Flagge der lagernden Einheit.

   Das Wachzelt steht am Lagertor und ist gekennzeichnet durch weiße Flagge,

   das Feldscherzelt durch Feldscherflagge,

   das Schreibzelt durch Schild mit der Aufschrift: Schreibwart (hier erfolgt Posteinlieferung, Markenverkauf usw.),

   das Gerätezelt durch Schild mit Aufschrift: Geräte.

   Die Essenausgabe findet statt: bei der Küche an der Nord-Ost-Ecke des Lagers.

   Die Waschgelegenheit befindet sich . . . .

   Die Abwaschstelle befindet sich . . . .

   Die Latrine befindet sich . . . .
7. Ohne Befehl dürfen nicht betreten werden: das Zelt des Lagerleiters, die Küche, die Kiefernschonung an der Westseite des Lagers und . . . .
8. Zur Beleuchtung dienen ausschließlich elektrische Taschenlampen. Feueranzünden ist ausschließlich Sache der Küchenmannschaft und der Wache.

9. Keiner darf ohne Erlaubnis baden usw.
10. Der Tagesplan wird bei der Befehlsausgabe bekanntgegeben und hängt wie alle amtlichen Bekanntmachungen am schwarzen Brett am Lagertor aus.
11. Ich erwarte von allen Lagerinsassen ein gutes, diszipliniertes Auftreten.

Der Lagerleiter: Hermann Fischer, Fähnleinführer.

Wachordnung

1. Die Wache hat Dienst von 12.30—12.30 Uhr. Sie ist für die Sicherheit des Lagers und für Ruhe, Sauberkeit und Ordnung verantwortlich.
2. Den Anordnungen der Wache ist unbedingt Folge zu leisten. Die Wache ist kenntlich an der weißen Armbinde mit Aufschrift: „Wache".
3. Wachstärke (nach Stärke des Lagers; gewöhnlich): eine Jungenschaft. Wachhabender: der Jungenschaftsführer.
4. Die Wache stellt von 7.00—21.00 Uhr einen Einzelposten mit zweistündiger Ablösung am Lagereingang, von 21.00—7.00 Uhr einen Doppelposten am Eingang mit einstündiger Ablösung.
5. Aufgaben des Lagerpostens:
   a) Der Posten ist verantwortlich für die Überwachung des Ein- und Ausgangs.
   b) Der Posten ist verantwortlich für die Freihaltung des Lagereingangs. Das Herumstehen am Eingang ist verboten.
   c) Alle Personen, die das Lager betreten, haben sich auszuweisen. Kein Junge der Lagerbesatzung darf das Lager ohne Erlaubnisschein verlassen. Lieferer, Besuche usw. sind zum Wachzelt zu weisen.
6. Alle Ein- und Ausgehenden werden vom Wachführer in das im Wachzelt liegende Wachbuch eingetragen (Ein- bzw. Ausgangszeit, Name, Einheit, bei Besuchern und Lieferern: Empfänger). Besucher und Lieferer sind von der Wache zu dem Empfänger zu begleiten. Der Empfänger (oder ein von ihm beauftragter Pimpf) muß sie während ihres Aufenthaltes im Lager stets begleiten und sie am Schluß zwecks Abmeldung zum Wachzelt führen.
7. Die Wache bläst zum „Wecken" und zum „Zapfenstreich".
8. Die Wache schließt um 21.00 Uhr und öffnet um 7.00 Uhr das Lagertor. Besucher und Lieferer werden zwischen 21.00 und 7.00 Uhr abgewiesen.

Der Lagerleiter: Hermann Fischer, Fähnleinführer.

Zeltordnung

1. Das Zelt ist Schlafraum und n u r bei schlechtem Wetter Aufenthaltsraum.
2. Für den inneren und äußeren Zustand des Zeltes ist der Zeltälteste verantwortlich. Ihm ist jeder, der sich im Zelt aufhält, unterstellt.
3. Jeder Zeltbewohner hat für Ordnung und Sauberkeit auf seinem Platz, im Zelt und im Umkreis des Zeltes zu sorgen.
4. Die Schlafplätze verteilt der Zeltälteste. Plätze können nur mit Genehmigung des Zeltältesten gewechselt werden. Der Zeltälteste selbst hat seinen Platz am Eingang des Zeltes.
5. Im Zelt darf nichts herumliegen. Alles ist sauber im Tornister zu verpacken, der zugeschnallt am Kopfende jedes Lagers liegt. Davor liegt sauber und in der Breite des Tornisters zusammengefaltet die Decke. Links und rechts neben dem Tornister stehen die Stiefel.
6. Feuchte Handtücher und gewaschene Bekleidungsstücke werden weder im noch am Zelt, sondern auf dem Trockenplatz aufgehängt.
7. Zur Beleuchtung dürfen ausschließlich Taschenlampen benutzt werden.
8. Für die Säuberung des Zeltes setzt der Zeltälteste jeden Tag zwei andere Jungen ein (Zeltdienst). Diese säubern das Innere und die Umgebung des Zeltes, lockern abends die Zeltschnüre, spannen morgens das Zelt nach und bringen den Regengraben wieder in Ordnung.
9. Für Ruhe während der Schlafzeiten ist der Zeltälteste verantwortlich.

Der Lagerleiter: Hermann Fischer, Fähnleinführer.

Liste der Diensttuenden

Fähnleinlager 1/I/3.

Lagerleiter:
Adjutant des Lagerleiters:
Jungzugführer Theoderich:
Jungzugführer Totila:
Jungzugführer Teja:
Führer vom Dienst:
Wachhabender:
Schießwart:

Diensttuender Feldscher:
Sportwart:
Geländesportwart:
Schreibwart:
Geldverwalter:
Gerätewart:
Küchenleiter:

Die besonderen Lagerarbeiten

Der Fahnenmast

Es ist natürlich verboten, einfach im Walde einen geradegewachsenen Baum abzuschlagen, um aus ihm einen Fahnenmast zu machen. Ihr müßt zu dem Förster oder zum Waldbesitzer gehen und um Erlaubnis bitten, einen Baum im Walde fällen zu dürfen (notfalls kaufen).

Der Baum wird sauber abgeästet und geschält. An seiner Spitze wird eine Rolle angebracht oder ein eiserner Ring, durch den die Schnur leicht laufen kann. Unten, etwa in Kopfhöhe, befestigt ihr die Leine an einer selbstgefertigten Krampe. Beide Enden der Fahnenschnur werden zusammengebunden und zwei Karabinerhaken fest in der Fahnenleine verankert. Die Fahne selbst hat zwei Schlaufen, in die die Karabinerhaken eingehängt werden können.

Bei all diesen Arbeiten ist die größte Sorgfalt notwendig. Wenn nämlich die Leine reißt, müßt ihr den Mast wieder umlegen.

Das Loch für den Fahnenmast wird tief ausgeworfen, damit er auch einen Sturm aushält. In lockerem Erdreich kann der Fahnenmast auch durch einige Taue gesichert werden, wie das z. B. bei hohen Funkmasten geschieht. Die Verankerung solcher Taue könnt ihr aus unserem Bild ersehen.

Ist das Loch gegraben und der Fahnenmast senkrecht hineingestellt, dann werden Steine sorgfältig drum herumgepackt; ihr schaufelt die Erde wieder auf und schwemmt während des Aufschaufelns das Ganze mit Wasser fest ein. Während des Aufschüttens und Aufschwemmens wird die ganze „Mischung" festgestampft.

Der Sitzring

Sitzringe bauen wir für je 20 bis 50 Jungen. Der Sitzring ist etwa ½ m tief und 40 cm breit. Beim Abstecken des Durchmessers habt ihr darauf Rücksicht zu nehmen, wieviel Jungen Platz haben müssen.

Form und Bauart des Sitzringes erseht ihr aus dem Bild. Bei lockerem Erdreich werden die Grabenwände versteift, wie ihr das bei den Behelfsarbeiten gelernt habt. Nach den vier Himmelsrichtungen bleiben schmale Zugänge offen. Der Sitzring ist euer „Raum" für die Mahlzeiten, für Lagerabende und Besprechungen.

Der Lagerfeuerplatz

Er wird so ausgewählt, daß um das Feuer herum die gesamte Lagerbesatzung Platz findet. Im Umkreis von 5 m wird alles brennbare Material entfernt, eine trockene Grasnarbe unter Umständen abgebrannt. Im übrigen ist ständig eine Feuerwache vorhanden.

Die Lagerfeuerstelle wird durch einen Kranz von Steinen abgegrenzt. Innerhalb dieses Steinkreises liegt die Asche, außerhalb herrscht peinlichste Sauberkeit.

Einfriedung des Lagers und Lagertor

Je nach dem Vorhandensein von Material, also von Holzstangen, Stöcken oder Draht usw., wird die Einfriedung des Lagers gebaut. Bei kleinen Lagern tun es auch Zweige, die ihr in den Boden steckt, oder eingerammte Pfähle, die in regelmäßigen Abständen durch Leinen verbunden sind. Eurer Kunstfertigkeit sind keine Schranken gesetzt.

Ein Schutz gegen Überfälle ist so eine Einfriedung natürlich nicht. Das Stück Land, in dem wir das Lager aufgeschlagen haben, ist aber durch unseren „Zaun" abgegrenzt; die Wache achtet sorgfältig darauf, daß weder eigene Jungen, noch fremde Leute die Umfriedung übersteigen oder einreißen und daß zum Betreten des Lagers nur das Lagertor benutzt wird.

Das *Lagertor* wird etwas sorgfältiger gebaut. Ihr könnt z. B. Stangen aus dem Wald (Förster fragen!) kunstgerecht aneinanderbinden.

Siehe zu diesem Abschnitt besonders das Buch „Freude — Zucht — Glaube", Teil „Technische Vorarbeiten". Ihr findet dort für größere Lager eingehende Angaben über Lagertore, Feierplätze usw., so daß sich hier Einzelheiten erübrigen (s. Anzeige S. 315).

Kochstellen usw.

Für größere Lager haben wir meist Feldküchen oder feste Küchenbauten. Für das Abkochen bei Fahrten oder in kleineren Lagern zeigen euch die Abbildungen gute Kochstellen. Achtet beim Bau auf die Windrichtung. Beachtet vor allem die Feuerschutzmaßnahmen!

Für feuchtes Wetter empfiehlt es sich, Schutzdächer für das Brennholz zu bauen. Hier können Zeltbahnen für einfachere Dächer Verwendung finden. Als Dachmaterial ist auch Schilf möglich oder eine aus Stroh geflochtene Matte.

Einfache Küchentische werden aus Pfählen und Brettern gebaut: Vier Pfähle rammt ihr in die Erde, verbindet sie mit Querbalken und nagelt die Bretter darauf! Ein Vorratszelt für Nahrungsmittel, die kühl gelagert werden müssen, wird tiefer in die Erde gegraben.

Latrine

Ihr wählt einen möglichst verdeckten Platz, fern vom Wasser, das zum Trinken, Kochen oder Baden benutzt wird! Die Latrine muß auch des Nachts leicht gefunden werden können. Daher ist ein gerader Weg vom Lager zur Latrine zu schaffen und unter Umständen mit entsprechenden Schildern zu kennzeichnen.

Für ein kurzes Lager genügt ein Graben, vielleicht 60 bis 70 cm breit und 40 cm tief. Eine Schaufel und ein Eimer Chlorkalk stehen bereit, um jeweils eine Schaufel Chlorkalk und tüchtig Erde nachwerfen zu können. Nach der Beendigung des Lagers wird jede Latrinenanlage sauber zugeschüttet und eingeebnet.

Für längere Lager errichtet ihr Latrinen etwa nach den Mustern des beigegebenen Bildes.

Es ist Aufgabe der Wache, peinlich darauf zu achten, daß unbedingt nur die errichteten Latrinen benutzt werden.

Schlafen, Kochen, Essen

Schlafregeln

Besondere Rücksicht ist auf die Bodenkühle zu nehmen. Legt euch nicht auf den blanken Boden! Ihr müßt durch eine Unterlage von Heu, Stroh oder Schilf (Heidekraut oder Tannenzweige) zwischen der Erde und eurem Körper eine Luftschicht schaffen, die die gefährliche Bodenkühle vom

Körper abhält. Überhaupt ist die Unterlage beim Schlafen wichtiger als das, womit ihr euch zudeckt. Eine dicke Decke oben hält lange nicht so warm wie eine gute Unterlage und eine weniger dicke Decke. Glaubt nicht, daß ihr in allen Sachen, die ihr am Tage tragt, wärmer schlaft! Zieht eure Kleidung aus (vor allem alles Beengende, Strumpfbänder, Gürtel usw.) und schlaft möglichst im Schlafanzug. Dadurch lüftet auch eure Unterwäsche aus.

Alle Gegenstände, die in Hemd, Hosen und Jackentaschen sind, werden herausgenommen und in einen Beutel gelegt (notfalls in die Stiefel).

Bei Rundzelten liegt ihr so, daß alle Köpfe nach außen und die Füße zusammen um den Mast herum liegen.

Laßt nachts nichts vor dem Zelt liegen, besonders keine Stiefel und Kleidungsstücke. Der Morgentau durchnäßt sie, das Leder wird hart.

Verhalten im Regen

Naßgeregnete Zeltbahnen nicht von innen berühren! Die berührten Stellen sind wasserdurchlässig. Ist die Feuchtigkeit aber bereits durchgedrungen, dann streift innerhalb des Zeltes die Nässe von oben nach unten herunter. Das Wasser läuft dann außen und innen ab, und ihr selbst bleibt im Zelt trocken.

Kochen und Essen

In kleineren Lagern besorgt das Kochen abwechslungsweise eine Mannschaft von zwei bis drei Jungen, die jeweils für einen Tag für die zuverlässige, pünktliche und schmackhafte Zubereitung verantwortlich ist.

Dieser Küchendienst erstreckt sich in kleineren Lagern auch auf die Heranschaffung von Brennholz, Trinkwasser, auf die Lebensmittelbeschaffung und die Reinigung der Kochgeräte.

Jeder Pimpf hat nach der Mahlzeit sein eigenes Eßgeschirr selbst zu reinigen (gelegentliche Eßnapfappelle vor und kurz nach dem Essen).

Bei größeren Lagern ist der Küchendienst wieder unterzugliedern in:

a) Holz- und Wasserbesorgung,

b) Lebensmittelbesorgung,

c) Kochdienst.

Bei besonderen Gerichten sind auch noch Hilfsmannschaften für Kartoffelschälen, Brotestreichen und ähnliche Arbeiten heranzuziehen.

In größeren Lagern könnt ihr auch jungenschafts- oder jungzugweise kochen lassen; die Herdstellen liegen alle zusammen und unterstehen dem Küchenchef.

Nun noch einiges über das Essen. Haltet daran fest, daß auch beim Essen die Gemeinschaft sinnfällig in Erscheinung tritt. Es dürfen sich keine Sondergruppen bilden. Die Mahlzeiten werden von allen gemeinsam und in würdiger Form eingenommen. Das setzt voraus, daß genau zur bestimmten Stunde mit der Essenausgabe begonnen wird.

Lagerabbruch

Feierlich wird zum letztenmal die Lagerfahne vom Mast geholt, Einfriedung und Lagerschmuck verschwinden.

Dann werden zunächst die Zelte abgebrochen. Jeder Junge packt seine eigenen Sachen.

Nasse Zeltbahnen dürfen nicht zusammengelegt werden, da sie sonst stocken und schließlich reißen. Erst austrocknen lassen, dann den Schmutz entfernen und rollend zusammenlegen.

Die fertig gepackten Tornister werden tadellos ausgerichtet beiseite gestellt. Und jetzt geht es an die Säuberung des Lagerplatzes.

Beim Lagerabbruch zeigt sich der Unterschied zwischen einer guten Jungenschaft und einer schlechten. Nicht das schnelle Abbrechen und die Jagd zum Zug sind das Erstrebenswerte, sondern die Wiederherstellung des Lagerplatzes in den Zustand, in dem wir ihn gefunden haben. Deswegen haben wir schon beim Lageraufbau darauf geachtet, daß z. B. die ausgestochenen Rasenstücke aufeinandergeschichtet und aufbewahrt wurden, um sie später wieder einzusetzen, damit die Rasenfläche im ganzen wiederhergestellt werden kann.

Die Jungenschaften werden jetzt in „Abbruchkommandos" aufgeteilt. Fritz mit drei Jungen erhält den Auftrag, die Lagerfeuerstätte einzuebnen. Hans muß mit zwei Pimpfen die ausgestochenen Rasenstücke für die Kochfeuer wieder einsetzen. Zwei andere Pimpfe schütten Abwasser- und Abfallgruben und die Latrine zu. Drei andere Pimpfe erhalten den Auftrag, die eigentlichen Zeltplätze zu säubern, die Zeltstangen (soweit es sich nicht um Zeltstöcke handelt) am Rande des Waldes aufzuschichten. Wieder einige sorgen für das Verbrennen des Strohes oder des herumliegenden Papieres. Die Aschgruben werden beseitigt. Die alten Konservenbüchsen werden gesammelt (Vier-Jahresplan!). Unrat und sonstige Abfälle, auch in der Umgebung des Lagers, werden beseitigt. Auf dem Sportplatz werden die Sprunggruben, Hindernisse usw. eingeebnet bzw. fortgeschafft. Geliehene Sachen (vom Krämer des naheliegenden Ortes oder vom Förster) werden wieder zurückgebracht.

Jeder einzelne ist für die saubere Ausführung der ihm übertragenen Arbeiten verantwortlich. Der Lagerführer überzeugt sich, daß alles ordentlich gemacht wird. Dort liegen noch Tannenzweige herum, die als Unterlagen im Zelt gedient haben. Sie werden auf einen Haufen zusammengeschichtet. Die Regengräben der Zelte müssen noch zugeschüttet werden...

Wenn all das geschehen ist, darf nur noch an ganz wenigen Kennzeichen festgestellt werden können, daß hier einmal ein Lager gewesen ist. Ein letzter Gang über den Platz, die Verteilung der gefundenen Sachen und des Gruppeneigentums, dann ein paar kurze Kommandos: mit einem Lied auf den Lippen marschiert das Fähnlein der Heimat zu.

Praktisches Wissen

Das Trinkwasser

Die Wasserversorgung ist eines der wichtigsten Kapitel für Fahrt und Lager. Wir können nicht jedes Wasser zum Kochen und Trinken verwenden. Wasser von Flüssen und Seen dürfen wir auf keinen Fall trinken; denn in ihm können Abwässer von Fabriken und Werkstätten, menschliche und tierische Abfallstoffe usw. enthalten sein. Auch das Trinken von stehendem Wasser ist sehr gefährlich. Klares Seenwasser kann man vielleicht noch zum Kochen benutzen. Siebt es aber vorher durch ein reines Leinentuch, so daß grober Schmutz zurückgehalten wird. Dann laßt es kochen! Benutzt es auf keinen Fall ungekocht zum Trinken!

Jedes Wasser, das nicht aus einer echten Quelle kommt, ist verdächtig und muß mit größter Vorsicht behandelt werden. Kennzeichen für einen echten Quell ist: dauerndes Fließen des Wassers, nicht erst nach Regengüssen oder bei der Schneeschmelze. Auch der Ort, an dem wir das Wasser schöpfen, muß beachtet werden. Niemals Wasser aus Bächen oder Flüssen unterhalb einer Ortschaft entnehmen!

Jedes Wasser, von dem wir nicht genau wissen, daß es aus einer echten Quelle kommt, muß vor der Benutzung abgekocht werden, und zwar längere Zeit.

In einem Lager könnt ihr euch eine gute Reinigungsanlage für Wasser selbst schaffen. Sie besteht aus einem kleinen Faß, daß ihr euch vom nächsten Krämer geholt habt. Es wird senkrecht aufgestellt und hat unten einen Spund. Der obere Boden ist herausgenommen. In das Faß füllt ihr abwechselnd Kies, Sand, Kohle oder Watte in Schichten ein. Das Wasser wird dann von oben langsam und flach hineingegossen. Unten könnt ihr dann sauberes Kochwasser ablassen.

Sorgt nun dafür, daß Quellen und Wasserplätze in gutem Zustand erhalten bleiben. Eine Quelle faßt ihr am besten durch Steine oder Bretter ein.

Auch die Wasserstellen an Bach- und Flußufern müßt ihr schützen. Legt am Ufer Bretter oder Steine aus, auf die ihr beim Wasserholen tretet.

Schöpft das Wasser nicht mit schmutzigen Kesseln, sondern hängt neben der Wasserstelle ein sauberes Gefäß auf; nur mit diesem darf Wasser entnommen werden.

Kochen

Wir wollen euch hier keine großen Rezepte geben, sondern kleine Kniffe, die euch das Kochen erleichtern. Die alte Schwierigkeit kennt ihr schnell:

Da kocht einer Reis und tut viel Wasser hinzu und rührt und rührt, und wenn er den Topf vom Feuer nimmt, dann stinkt es zum Himmel.

Beim Reiskochen verfahrt wie folgt (dasselbe gilt für Nudeln, Makkaroni, Graupen usw.):

Alle Zutaten werden erst zum Schluß an das Essen gegeben! Ihr bringt einen Topf mit einer entsprechenden Menge Wasser auf hellem Feuer zum Kochen. Dann schüttet ihr den Reis hinein und sorgt nun dafür, daß er auf ruhigem Feuer (Glut, immer nur wenig nachlegen) weiter kocht. Beim Rühren prüft ihr ab und zu nach, ob noch genügend Wasser über dem Reis steht (Reis quillt nämlich!). Äpfel, Milch und alle anderen Zutaten werden am Schluß mit dem Reis noch einmal kurz aufgekocht. So wird euch der Reis nicht anbrennen.

Erster Grundsatz: Schafft Abwechslung in den Gerichten! Kocht nicht heute Reis mit Äpfeln und morgen Äpfel mit Reis! Ihr könnt so vielerlei Gerichte kochen! Da gibt es Gemüsesuppen mit all den vielen Gemüsesorten. Am nächsten Tag kocht ihr Salzkartoffeln und gebt dazu Blutwurst, Schinken oder weißen Käse mit Buttermilch. Darauf kann es auch mal die berühmte Erbswurstsuppe geben mit Kartoffeln und Mohrrübenbeilage usw.

Zwei Kniffe: Ihr wollt Kartoffelbrei machen und habt keinen Kartoffelstampfer? Nehmt den sauber gewaschenen Spatenknauf! Aus einer Konserbenbüchse könnt ihr euch das Reibeisen machen.

Alles übrige überlassen wir eurer Kunst und eurer Phantasie. Probt draußen in Feld und Wald euer Können, und die Jungenschaft wird euch dann sagen und „zeigen", ob das, was ihr gekocht habt, schmeckt oder nicht.

Im Winter braucht ihr viel Fett; Fett gibt Wärme, und die habt ihr bei winterlicher Kälte notwendig. Seid ihr müde, so eßt Honig oder Zucker! Zucker und Schokolade sind in etwa 10 Minuten verdaut. Sie helfen also am schnellsten wieder auf die Beine. Schokolade ist ein gutes Nahrungsmittel. Auch Backobst ist gut als Wegzehrung und gegen Durst.

Letzter Grundsatz: Viel Obst, immer wieder Obst und Gemüse!

Zeltbahnen wasserdicht machen

1. 250 Gramm Alaun werden in 2,5 Liter kochendem Wasser aufgelöst, dem wir dann 9 Liter kaltes Wasser zufüllen. In dieser Lösung lassen wir das Zelttuch 24 Stunden lang, danach wird es leicht ausgewrungen und 5—6 Stunden in ein zweites Bad gebracht, das genau so angesetzt wird wie das erste, nur mit dem Unterschied, daß wir statt des Alauns 120 Gramm Bleizucker nehmen (Vorsicht, Gift!). Jetzt wird das Tuch wieder leicht ausgewrungen und zum Trocknen aufgehängt.

2. Tränken mit essigsaurer Tonerde macht ebenfalls die Zeltbahn für längere Zeit wasserdicht.

Spurenlesen

Wenn ihr durch Feld und Wald streift und den Boden genauer betrachtet, so werdet ihr sommers wie winters deutliche Spuren von Lebewesen entdecken können. Alle Tiere, die draußen herumlaufen, -kriechen

und -hüpfen, hinterlassen deutlich sichtbare und genau zu unterscheidende Spuren. Ihr müßtet keine rechten Jungen sein, wenn ihr diese Spuren in dem aufgeschlagenen Buch der Natur nicht lesen wolltet.

Was kann man da nicht alles erfahren! Hier ist ein Hase gehoppelt, dort ein Fuchs geschnürt, am Waldrand ein flüchtiges Reh über den Weg gesprungen. Igel und sonstiges Kleingetier kraucht überall in den Büschen herum. Auch vielerlei Vögel gibt es. Die Vögel, die nur auf den Bäumen leben, hinterlassen auf dem Boden genau nebeneinanderstehende Spuren; die Vögel aber, die ihre Nester unten auf der Erde haben, hinterlassen Spuren wie der Mensch, d. h. die linken und rechten Abdrücke stehen auf Zwischenraum.

Am besten könnt ihr Spuren im Winter lesen, wenn nachts frischer Schnee gefallen ist. Dann geht einmal früh hinaus! Auf der frischen Schneedecke könnt ihr sehen, was sich dort alles abgespielt hat.

Auch andere Spuren müßt ihr beurteilen lernen. Ist das Pferd, dessen Abdrücke ihr im Boden findet, im Schritt gegangen, im Trab gelaufen oder galoppiert? Wie alt mag die Spur sein?

Könnt ihr feststellen, ob der Mensch, der hier gegangen ist, schwer zu tragen hatte? Die Absätze sind stark eingedrückt, er hat also sicher eine schwere Last getragen.

Hier dagegen sind die Absätze fast kaum sichtbar. Aber die Fußspitzen sind tief eingedrückt, auch Sand ist aufgeworfen. Die Zwischenräume zwischen den einzelnen Schritten sind sehr groß. Der Mensch ist also schnell gelaufen.

Noch viel mehr ist da draußen in Feld und Flur zu erspähen. Legt euch ein kleines Heft an, in das ihr unbekannte Spuren einzeichnet. Versucht sie dann zu Hause an Hand von Büchern festzustellen. Macht einmal „Naturstreifen“! Spuren, und was es sonst da draußen zu sehen und zu entdecken gibt, werden festgestellt. Prüft eure Kenntnisse von Bäumen, Pflanzen und Pilzen!

Legt euch auch einmal ruhig eine halbe Stunde ins Gras und beobachtet das vielfältige Leben, das ihr erst dann entdeckt, wenn ihr ganz ruhig und dicht am Boden im Grase liegt. Von oben seht ihr das nämlich nicht. Jetzt aber, wenn ihr darauf achtet, erkennt ihr auch, daß es überall lebendig ist. Kleine Käfer und Würmer krabbeln umher. Hier ist ein Kampf zwischen einem Käfer und einigen Ameisen im Gange. . . . So erschließen sich uns erst die Geheimnisse der Natur. Ihr aber werdet euch mächtig „groß“ vorkommen, wenn ihr euch überlegt, wie sich wohl die Erde so einem kleinen Käferchen darstellt. Die Gräser und Halme sind für ihn riesige Urwaldbäume; wie lange braucht er wohl dazu, um 1 m zurückzulegen, wo kommt er her, wo will er hin?

Nach solcher Naturbetrachtung werdet ihr das Leben in der Natur erst recht achten und lieben lernen. Es wird kein mutwilliges Zerstören mehr geben; denn überall ist Leben, und mancher unbedachte Schritt bedeutet für viele Lebewesen Tod und Vernichtung.

Spurenspiele

Wir wollen nun einmal auch einige Spiele machen, und so das Lesen und Verfolgen von Spuren üben.

Die Schnitzeljagd ist euch ja allen bekannt. Zwei Pimpfe gehen als „Füchse“ mit einem Beutel voll Sägespänen (keine Papierschnitzel, die den Wald verunzieren!) eine Viertelstunde vor Spielbeginn los und legen die Spur. Sie schlagen Haken, legen Irrwege, gehen auseinander und treffen sich wieder, bis sie an eine besonders dichte Stelle des Waldes kommen. Dort wird der Rest der Sägespäne in einem Haufen aufgeschichtet. Das heißt: Ende der Spur. Die beiden „Füchse“ müssen sich nun in einem Umkreis von 200 m verstecken.

Inzwischen ist der Rest der Jungenschaft auf die Jagd gegangen. Wer erreicht als erster das Ende der Spur und wer entdeckt die „Füchse“?

Bei der nächsten Gelegenheit erschweren wir das Spiel, indem wir die Sägespäne weglassen und mit anderen Zeichen die Spur legen. Die „Füchse“ schichten kleine Steinhaufen auf dem Weg auf, legen Zweige in Gestalt eines Pfeiles, hinterlassen Spuren im Sand, stecken Zweige auffällig in den Boden usw. usw. Das Verfolgen dieser Spur erfordert nun schon sichere Augen und viel Überlegung. Die Spur wird jetzt natürlich nicht so lang sein können, dafür dauert das Ablaufen der Spur durch das Suchen nach den neuen Zeichen aber entsprechend länger. Die „Füchse“ müssen jetzt eine halbe Stunde Vorsprung haben! All euern Scharfsinn könnt ihr hier zur Anwendung bringen, sowohl als „Füchse“, wie auch als „Jäger“.

Besonders gut lassen sich diese Spurenspiele im Winter machen, wenn über Nacht Neuschnee gefallen ist. Dann verzichten wir überhaupt auf irgendwelche Zeichen und folgen den Fußspuren der „Füchse“. Zum Schluß gibt es dann eine lustige Schneeballschlacht.

Behelfsarbeiten

Knoten und Schlingen

Unter Behelfsarbeiten verstehen wir Arbeiten, die wir im Lager und auf Fahrt durchführen und für die wir bestimmte Kniffe kennen müssen. Es fängt schon beim einfachen Lagerbau an: das Befestigen der Zeltleine am Zeltstab, die Befestigung der Zeltbahn am Hering, das Ausheben eines Sitzringes für die gemeinsamen Mahlzeiten und schließlich auch das Anlegen von Herden und Wasserstellen.

Zu einem Heimabend bringt Hermann einmal ein dünnes Seil mit. Mancher von euch wird denken, wozu? Wie ein Zauberkünstler knüpft Hermann aus dem Seil Schlingen und Knoten. Jeder von euch wird nun selbst probieren, ob er das fertig bekommt.

Zum richigen Knotenschlingen gehören einige bestimmte Kniffe. Es gibt eine ganze Reihe von verschiedenen Knoten, die vor allem bei See-

leuten in Brauch sind. Aus den Zeichnungen seht ihr viel besser als aus langen Worten und Erzählungen, wie die Knoten zu schlingen sind und wozu die einzelnen Knoten dienen. Kreuzknoten, Palstek, Schootstek, Schlippstek und Webeleinstek sind seemännische Ausdrücke für diese Knoten.

Wenn Hermann alle diese Knoten und Verschnürungen gezeigt hat, so wird jeder von euch ein Stück dicken Bindfadens in die Hand nehmen und versuchen, die vorgemachten Knoten und Verschnürungen selbst fertigzubekommen. Freilich wird es nicht gleich beim ersten Male klappen. Aber kein Meister fällt vom Himmel. Schnell noch einmal den Knoten aufbinden und von vorn beginnen, sorgfältig überlegen, wie das eine Ende unter dem anderen Ende durch die Augen geführt werden muß, und schon sitzt der richtige Knoten.

Übt auf dem Heimabend auch Knotenschlingen um die Wette! Aufgabe: Es müssen geschlungen werden ein Kreuzknoten, ein Schlippstek und ein Webeleinstek. Wer diese drei Knoten zuerst einwandfrei fertig geschlungen hat, ist Sieger. Versucht auch einmal das Knotenschlingen im Dunkeln; denn nicht immer habt ihr nachts draußen Gelegenheit, elektrisches Licht „anzudrehen", und manche Taschenlampe versagt gerade dann, wenn man sie braucht!

Handhabung von Werkzeugen

Da steht so ein kleiner Pimpf mit einem Spaten, soll ein Kochloch ausgraben und würgt sich beinahe mit dem Spaten ab. Hier versucht er und dort versucht er. Mit dem linken Fuß tritt er auf den Spaten, dann mit dem rechten Fuß, mal hat er die linke Hand oben, mal die rechte. Aber fertig bekommt er nichts. Auf der anderen Seite des Lagers gibt es plötzlich lautes Geschrei. Da sollte Hans Holz hauen und hat das so geschickt angestellt, daß ihm das Holzstück an den Kopf geflogen ist.

Ja, das Umgehen mit Werkzeugen muß geübt sein. Leicht entstehen durch Unkenntnis Unfälle, und Hans hätte eigentlich vorher gezeigt werden müssen, wie man das Holz durchschlägt, damit es einem nicht an den Kopf fliegt.

Mit dem Spaten muß jeder von euch umgehen können, vor allem mit dem kurzen. Welche Hand greift den Spaten oben und welche Hand

unten an? Das kommt darauf an, nach welcher Seite die Erde geworfen werden soll. Also merkt euch: Die Erde soll nach links: linke Hand unten — rechte Hand oben. Die Erde soll nach rechts: rechte Hand unten — linke Hand oben.

Ihr müßt nun auch nicht wahllos im Erdreich wühlen, mal hier, mal da. Das kostet zuviel Zeit, und ihr könnt keine scharfkantigen Gruben herstellen. Wenn ihr ein Kochloch ausheben wollt, so schlagt ihr erst mit der scharfen Kante des Spatens die Grasnarbe durch und hebt sie dann möglichst zusammenhängend ab. Denn beim Verlassen des Lagerplatzes wird das Loch wieder gefüllt und die Grasnarbe wieder fein draufgesetzt.

Man kann die Erde auch verstreuen. Das werdet ihr vor allem beim Tarnen gebrauchen, wenn ihr euch draußen auf dem Acker eine kleine Mulde grabt und die dunkle (weil feuchte) Erde nicht auf der hellen (weil trockenen) Oberschicht verräterisch in dichten Klumpen aufschichten wollt. Zu diesem Zweck schwenkt ihr den gefüllten Spaten mit einem Bogen herum und dreht dabei das Spatenblatt etwas. Die Erde wird dadurch im weiten Umkreis zerstreut. Wollt ihr sie dagegen auf einen Haufen haben, um nachher etwa wieder das Kochloch zu füllen, so werft mit kräftigem Zielwurf den Erdklumpen geschlossen auf einen Fleck. Hierbei wird am Ende des Schwunges leicht auf das Stielende des Spatens gedrückt, so daß der Erdklumpen sich vom Spatenblatt löst.

Ihr müßt auch üben, im Knien oder Liegen zu graben. Das ist wichtig, wenn ihr eine Tarnung herstellen wollt und die blauen Späher drüben schon auf dem Posten sind. Dann könnt ihr nicht aufrechtstehend graben! Es heißt dann gleichzeitig: Deckung gegen Sicht! So liegt ihr seitlich auf der Erde, die Beine etwas auseinander und kräftig gegen den Boden gedrückt; die beiden Arme bewegen den Spaten. Achtet hierbei darauf, daß vor allem der Ellbogen nicht zu hoch genommen wird!

Außer dem Spaten braucht ihr draußen im Lager: Beil, Axt, Säge, Hammer, Zange. Faßt den Hammer ganz unten am Griff! Trefft den Nagel senkrecht von oben, sonst biegt er sich um! Schlagt nicht zu zaghaft, sonst bekommt ihr den Nagel niemals hinein! Um einen Nagel herauszuziehen, faßt man ihn mit der Zange unmittelbar über dem Holz und kantet dann die Zange seitwärts weg, dadurch erzielt man eine gute Hebelwirkung. Auch ein verrosteter Nagel löst sich nach mehrmaligem Anrucken, wenn man ihn erst einmal etwas weiter ins Holz hineingetrieben hat.

Das kurze Beil gebraucht man mit einer Hand. Beim Ausholen (das gilt auch für jede andere Gelegenheit, bei der ihr mit einem Gegenstand zum Schwung ausholen müßt) achtet darauf, ob nicht zufällig jemand hinter euch steht. Faßt die Geräte fest an, damit sie euch nicht beim Schwungholen aus der Hand gleiten. Sind eure Hände trocken, so feuchtet sie etwas an, dadurch wird die Gleitwirkung aufgehoben.

Die Axt wird mit zwei Händen ergriffen; welche Hand ihr nach unten nehmt, hängt davon ab, ob ihr rechts- oder linkshändig seid. Ihr holt

mit der Axt hoch aus und laßt beim Niedergleiten den Stiel der Axt durch die vordere Hand gleiten.

Dünnes Holz durchschlägt man mit dem Beil senkrecht, und zwar so, daß die Stelle, an der ihr das Holz durchschlagen wollt, eine feste Unterlage hat: einen Hauklotz, Baumstumpf oder dergleichen. Aber kein Metall und keinen Stein; denn wenn der Schlag daneben- oder durchgeht, wird das Beil stumpf.

Die Zweihandsäge wird von zwei Jungen bedient. Die Säge darf nicht durch das Holz geschoben werden, sondern wird ohne Druck von jedem zu sich herangezogen. Achtet darauf, daß ihr genau senkrecht schneidet und daß sich das Sägeblatt beim Schneiden nicht verdreht, sonst klemmt die Säge. Es kommt hierbei vor allem auf ruhigen, gleichmäßigen Schnitt an. Das spart Zeit, Kraft und Material. Eine Säge, die nicht gut schneidet, muß geschärft oder geschränkt werden.

Zum Einschlagen von Pfählen nehmt ihr einen Holzschlegel. Wenn ihr keinen habt, könnt ihr auch die Rückseite einer Axt dazu benutzen. Ist die Fläche des Pfahles größer als der Rücken der Axt, so legt auf den Pfahl ein Brett und schlagt auf dieses. Sonst treibt ihr durch das Schlagen das obere Ende des Pfahles auseinander. Das Einschlagen bei größeren Pfählen geht so vor sich, daß ein oder zwei Jungen den Pfahl halten, aber nicht mit den Händen, sondern mit zwei Astgabeln für den Fall, daß der Schlag danebengehen sollte.

Es ist selbstverständlich, daß das Werkzeug von euch gut behandelt wird. Säubert das Werkzeug nach jedem Gebrauch! Wollt ihr ganz sorgfältig sein, so fettet es leicht ein. Vor jeder Handhabung überzeugt euch von seiner Brauchbarkeit! Lose Stiele müssen angezogen werden (von Zeit zu Zeit nachprüfen), sonst habt ihr plötzlich beim schönsten Schwung nur noch den Stiel in der Hand, und das davonfliegende Eisenstück trifft einen zufällig in der Nähe Stehenden.

Mißbraucht euer Werkzeug nicht mutwillig zu Zerstörungen! Ich weiß, daß jeder Junge mit dem Beil, das er gerade in der Hand hat, losschlagen möchte. Aber das ist kein brauchbarer Pimpf, der mutwillig irgendeinen frischen, lebenden Baum anschlägt oder Zäune zerstört. Ihr sollt euch des Werkzeugs nur zur Arbeit bedienen und nicht aus Lust an Zerstörung.

Erdarbeiten

Wir haben eben schon über Erdarbeiten gesprochen, als wir uns den Gebrauch des Spatens etwas näher ansahen. Ihr wißt schon, wie man die Erde aushebt und wie man sie zielsicher an einen bestimmten Fleck befördert.

Manchmal kommt man in die Verlegenheit, kleine Erdstufen ausgraben zu müssen oder von einem tiefgelegenen Ort eine kleine Treppe nach oben zu führen. Auch wenn diese Stufen noch so sauber ausgestochen

und festgeklopft sind, bröckeln sie bereits nach den ersten Schritten ab. In einem längeren Lager muß also Abhilfe geschaffen werden. Das erreichen wir durch die Verkleidung der Treppenstufen. In der Länge des senkrechten Abfalles einer Stufe wird dünnes Reisig gelegt, das mit zwei oder mehr Pfählen, die senkrecht in den Boden geschlagen werden, fest gegen die Erdwand gedrückt wird. Achtet aber darauf, daß ihr das Reisig möglichst dicht aneinanderlegt (fügt vielleicht noch Zweige dazwischen), sonst rieselt nämlich die in der Sonne getrocknete Oberschicht langsam durch das Reisig auf die nächste Stufe, und der Zweck ist verfehlt.

Über die anderen notwendigen Erdarbeiten findet ihr Angaben unter dem Abschnitt Zeltlager.

Wenn die Ufer eines Baches oder Sees sumpfig sind, so benutzen wir sogenannte Sumpfbrücken, um an das offene Wasser heranzukommen. Ihr könnt Sumpfbrücken durch leiterähnliche Gebilde herstellen. Diese Leitern tragen sich und euch durch ihre große Fläche. Verstärkt werden sie durch Reisigbündel. Auch Strauchwerk kann dazu benutzt werden (siehe Bild). So erhaltet ihr ein festes Ufer. Am Rand müßt ihr das Reisig festpflocken, sonst rutscht es langsam ins Wasser.

Zugang zum See bei sumpfigem Ufer

Gesundheitsdienst und erste Hilfe auf Fahrt und im Lager

Körperpflege

Was ich euch hier erzähle, sind Selbstverständlichkeiten. Ich sage es hauptsächlich für die Führer. Ihre Aufgabe ist es, darauf zu sehen, daß diese Selbstverständlichkeiten auch durchgeführt werden.

Grundsatz: Sauberkeit und natürliche Lebensweise!

Das Waschen: Jeden Morgen und jeden Abend Gesicht, Hals und Brust tüchtig waschen! Mit warmem Wasser den Schmutz lösen, danach mit kaltem Wasser nachwaschen. Auch im Winter kalt waschen! Das verhindert viele Erkältungen!

Mindestens einmal in der Woche baden oder den ganzen Körper abwaschen.

Hände vor und nach jeder Mahlzeit und nach der Notdurft waschen! Fingernägel müssen kurz geschnitten und sauber sein.

Zähne sind morgens und vor allem abends gründlich zu reinigen und der Mund zu spülen.

Fußpflege: Die Füße müssen jeden Morgen und möglichst jeden Abend gewaschen werden. Schweißfüße werden durch Wechselbäder (warm — kalt — warm — kalt), durch häufiges Strümpfewechseln und Einpudern behandelt. Die Fußnägel werden nicht rund, sondern gerade beschnitten (im übrigen siehe Abschnitt „Marsch“ und „Bekleidung“).

Die Haare müssen im Nacken und über den Ohren immer kurz geschnitten sein. Laßt euch eure Löwenmähne mindestens alle 4 Wochen kürzen. Kopf und Haare mindestens einmal in der Woche waschen (Fett und Pomade schmiert aber nicht in die Haare).

Freiübungen erhalten den Körper frisch und widerstandsfähig. Macht also morgens und abends regelmäßig 10 Minuten Freiübungen. (Im übrigen siehe Abschnitt „Leibesübungen“.)

Kleidung: Verzärtelt euch nicht. Auch im Winter nicht zu dick anziehen! Bewegung ist die Hauptsache! Im Sommer leichte, schweißaufsaugende Unterwäsche, recht häufig wechseln. Auch beim Tragen kniefreier Hosen ist eine kurze Unterhose zweckmäßig.

Schlaf: Schlaf ist gesund. Ihr braucht ihn reichlich. Früh ins Bett und früh wieder raus, das ist eine gesunde Lebensweise.

Schlaft nicht zu weich, schmeißt das Unterbett und das schöne Daunendeckbett raus, legt euch ruhig auf eine harte Matratze und schlaft unter

bezogenen Decken. Auch zu Hause immer recht einfach halten. Im Sommer eine, im Winter zwei Schlafdecken. Schlaft immer bei offenem Fenster! Laßt eure Schlafstube auch im Winter nicht heizen! Kalt schlafen ist gesund!

Essen: Unser Essen soll einfach und nahrhaft sein. Jeden Tag Fleisch essen ist ungesund. Eßt auch nicht übermäßig viel. Trinkt nicht zu heiß, trinkt nicht zu viel!

Eßt viel Obst und Gemüse. Sie wirken körper- und knochenaufbauend. Fruchtsäfte sind besser als reines Wasser oder gar starker Kaffee oder Alkohol. Über Alkoholgenuß und Rauchen sind wir uns ja klar: Ein Junge mit einer Zigarette im Mund hinter einem Glas Bier ist kein Kerl und wird auch keiner! Das überlaßt den Spießern am Stammtisch!

Haltet euch von allen schlechten und schädlichen Angewohnheiten fern, stählt euren Körper und härtet ihn ab! Das ist die Grundlage für ein frisches und lebendiges Jungenleben.

Erste Hilfe

Erste Hilfe ist eine notwendige Kunst, die nicht nur der Führer, sondern jeder von euch in den Grundlagen beherrschen muß. Schon beim Splittereinreißen fängt es an. Fußverstauchungen, Wundlaufen, Prellungen und Fremdkörper in Auge, Ohr, Hand oder Fuß, verdorbene Magen kommen auf jeder Fahrt vor.

Hier müßt ihr eingreifen können, um nicht dem Verlauf der Krankheit oder den Folgen eines Unfalls hilflos gegenüberzustehen.

Das könnt ihr nur durch notwendige Schulung und grundlegende Ausbildung. Jeder Führer muß einen Erste-Hilfe-Lehrgang mitgemacht haben. Er muß über die allgemeinen Maßnahmen, über die Vorbeugung, über Verletzungen, die hauptsächlich vorkommen, und über alle Fahrt- und Lagerkrankheiten genau unterrichtet sein und mindestens die ersten Maßnahmen bis zur Ankunft des Arztes treffen können.

Was auch immer einen Kameraden betroffen hat: Könnt ihr die Krankheit nicht genau erkennen, könnt ihr eine Verletzung nicht richtig behandeln oder verläuft die Gesundung nicht so, wie es sein muß, dann holt in jedem Falle einen Arzt! Je eher, desto besser!

Auch in scheinbar aussichtslosen Fällen: niemals aufgeben! Rettungsversuche und notwendige Maßnahmen auf jeden Fall bis zum Eintreffen des Arztes fortsetzen!

Ein ernstes Wort: Ihr sollt gewiß aus euren Jungen keine verzärtelten Geschöpfe machen, ihr dürft aber niemals leichtfertig eine Verletzung oder eine Krankheit übergehen. Auch manchmal nicht zu erklärende Erscheinungen können Warnungszeichen für herannahende Krankheiten sein (Schwindelanfälle; Unwohlsein; schlechte Stimmung des Jungen, scheinbar ohne Grund usw.).

1. Allgemeine Maßnahmen

Ruhe bewahren, den Verletzten oder den Kranken nicht unnötig aufregen! Trotzdem aber schnell und zielbewußt handeln!

Bei einem Unfall Arzt (bzw. Krankenhaus), Angehörige, Polizei, Versicherung sofort benachrichtigen. Falls Transport notwendig, für Abholung sorgen, nur bei leichten Fällen selbst fortschaffen.

Genaue Aufzeichnungen über Ort und Zeit des Unfalls, über die näheren Umstände, Zeugen, Verletzungen usw. machen.

Eingetretenen Tod kann nur der Arzt feststellen. Rettungsmaßnahmen fortsetzen, bis der Arzt kommt. Auch hier sofort Arzt, Angehörige, Polizei, Versicherung benachrichtigen, genaue Aufzeichnungen über Ort und Zeit, Umstände, Zeugen usw. machen.

Bei nicht erkennbaren Ursachen einer Krankheit sofort Arzt benachrichtigen.

Bewußtlose hinlegen, auf Verletzungen achten (vorsichtig anfassen!), alle beengenden Gegenstände abnehmen (Koppel, Strumpfbänder, Kragen), Hals und Brust freilegen, ruhige Lagerung im Schatten. Auf Herzschlag, Puls und Atmung achten (bei schwächer werdender Atmung künstliche Atmung beginnen). Bewußtlose dürft ihr niemals allein lassen! Ihr dürft ihnen niemals zu trinken geben (Gefahr der Erstickung). Bei Erbrechen müßt ihr dem Bewußtlosen die Mundhöhle reinigen. Dauert die Bewußtlosigkeit länger an, sofort Arzt holen. Auch nach Wiederkehr des Bewußtseins ruhen lassen und beobachten (neue Bewußtlosigkeit möglich!).

Die beste Hilfe gegen Erkrankungen ist die Vorbeugung. Hierzu gehört in erster Linie eine gute Körperpflege (s. Abschnitt Körperpflege). Jeder Schmutz ist guter Nährboden für Krankheitsstoffe.

2. Wundversorgung

Wunden entstehen durch Einwirkung äußerer Gewalten auf den Körper.

Zum Beispiel durch scharfe oder spitze Gegenstände: Schnittwunden, Hiebwunden, Stichwunden;

durch stumpfe Gewalten: Quetschungen, Zerreißungen, Knochenbrüche, Schußwunden;

durch Hitze und Elektrizität: Verbrennungen;

durch große Kälteeinwirkungen: Erfrierungen;

durch Chemikalien: Verätzungen.

Die Art der Verwundung ist entscheidend für die Wundversorgung. Aus diesem Grunde muß der Pimpf dem Arzt die Sachlage kurz schildern. Bei Verätzungen und Vergiftungen muß dem Arzt möglichst ein Teil

der Chemikalien mitgeschickt werden, um die Feststellung des Gegenmittels zu ermöglichen.

Jede Wunde heilt durch die eigene Kraft des Körpers. Der Körper hat folgende drei Aufgaben bei der Wundheilung zu lösen:

1. die Blutstillung,
2. die Vernichtung eingedrungener Keime,
3. den Wundverschluß.

Aufgabe des Pimpfes ist es, den Körper in der Heilung zu fördern und alle weiteren schädlichen Einflüsse von der Wunde fernzuhalten.

Erschwerung der Wundheilung

Die größte Gefahr für die Wunde ist der Schmutz. Er bietet schädlichen Keimen einen guten Nährboden und kann die Ursache einer lebensgefährlichen Blutvergiftung werden. Eine weitere gefährliche Erkrankung, die durch die Verschmutzung der Wunde, besonders mit Gartenerde, Straßenschmutz, Kleiderfetzen und Splittern erfolgen kann, ist der Starrkrampf.

Die Wundversorgung durch den Pimpf

Die erste Wundbehandlung entscheidet über das Schicksal der Wunde und des Verletzten. Jede große und jede verschmutzte Wunde muß nach der vorläufigen Wundversorgung sofort in ärztliche Behandlung gebracht werden.

Vorbedingung der Wundversorgung

1. Äußerste Sauberkeit des Feldschers.
2. Auch bei größter Sauberkeit wird weder die Wunde noch der Verbandstoff, der unmittelbar auf die Wunde gelegt wird, berührt.

Maßnahmen des Pimpfes

Liegt die Wunde an einem bekleideten Körperteil, so muß die Kleidung behutsam entfernt werden. Dabei darf die Wunde so wenig wie möglich mit der Kleidung in Berührung kommen. Es wird stets erst die gesunde, dann die erkrankte Seite entkleidet. Die Wundränder werden mit Jod bestrichen. Darauf wird die Wunde mit dem keimfreien Verbandpäckchen nach folgender Gebrauchsanweisung verbunden:

Wunde weder waschen noch berühren!

1. Hülle entfernen!
2. Mit beiden Händen anfassen, wo rechts und links „hier" steht.
3. Hände hochhalten, stark auseinanderziehen.
4. Rote Kompresse unberührt auf die Wunde legen.

Zusammenfassung

Wunde vorsichtig freilegen, Wundumgebung vorsichtig säubern!

Jodanstrich der Wundränder und Wundumgebung, keimfreier Verband!

Arzt!

Verboten und lebensgefährlich ist jegliches Berühren der Wundfläche mit der Hand, jegliches Auswaschen der Wunde.

Das Material zur Wundbedeckung

Der Verbandstoff, der auf die Wundfläche kommt, soll keimfrei sein.

Keimfrei, im praktischen Sinne, ist für den Feldscher in erster Linie:

die rote Kompresse des Verbandpäckchens,

die vorschriftsmäßige Mullbinde,

der Mullstreifen des Schnellverbandes.

Nur im äußersten Notfall darf ein sauberes Taschentuch zur Wundbedeckung verwandt werden.

Jeder Verbandstoff, der unmittelbar mit der Wunde in Berührung kommt, darf nicht berührt werden, weil er sonst durch die überall befindlichen Keime verunreinigt wird.

3. Blutungen

Schlagaderblutung

Aus der Wunde spritzt stoßweise hellrotes Blut.

Wenn die Blutung nicht sofort aufhört, dann verblutet dein Kamerad.

Wenn du ihn retten willst, mußt du die Blutung zum Stehen bringen.

Dazu mußt du die sechs Druckpunkte kennen:

1. 1—2 cm vor dem oberen Rand der Ohrmuschel. Hier wird die Schläfenarterie zusammengedrückt.

Anwendung bei Schlagaderblutungen im Bereiche der Kopfhaut.

2. Am unteren Rand der Mitte des Unterkiefers Druckpunkt für die Unterkieferarterie bei Gesichtsverletzungen.

3. In der Mitte der schrägen Halsmuskelfurche. Zusammenpressung der Halsarterie.

4. Am inneren Drittel des Schlüsselbeines. Hier wird die Schlüsselbeinarterie zusammengedrückt. Dasselbe erreicht man, wenn man den Arm der verletzten Seite nach hinten und abwärts zieht. Die Arterie wird dann zwischen dem Schlüsselbein und der ersten Rippe eingeklemmt.

5. In der Mitte der Leistenbeuge. Druckpunkt für die Oberschenkelarterie. Bei Schlagaderblutungen im Bereiche des ganzen Beines.

6. In der inneren Muskelfurche in der Mitte des Oberarmes. Druckpunkt für alle Blutungen im Bereich des Unterarmes.

An diesen Stellen kannst du durch andauernden kräftigen Druck mit der Hand die Blutung allmählich zum Stehen bringen!

Dann erst läßt du durch einen anderen Kameraden eine Abbindung anlegen. Dazu verwendest du an den Gliedmaßen die Knebel-Aderpresse.

Abbindungen

An Armen und Beinen: Das verletzte Glied wird zwischen Herz und Wunde abgeschnürt, und zwar mit einem breiten Band (Koppel, Handtuch usw.). Notfalls dünne Schnüre nehmen, diese aber mit Taschentüchern usw. umwickeln. Unter dem Abschnürungsverband müßt ihr immer eine weiche Unterlage haben, sonst beschädigt ihr die Haut an der Abschnürungsstelle. Das Abschnüren muß so stark sein, daß die Blutung steht (notfalls mit Knebel abschnüren). Das abgeschnürte Glied darf nicht blau anlaufen, sondern weiß. Schnürt ihr nicht stark genug ab, so wird die Blutung durch Stauung stärker. Nach 2—3 Stunden Lockerung des Abschnürungsverbandes auf mindestens 5 Minuten. Schnellstens Arzt!

An Hals, Kopf und Rumpf ist eine Abschnürung nicht möglich. Ist an diesen Stellen eine Schlagader verletzt, so verbindet ihr die Wunde durch stärksten Druckverband. Wird ein Verband durchblutet, so nehmt ihn nicht ab, sondern legt noch einen stärkeren darüber. Den Verletzten nicht trinken lassen! Sofort Arzt! Hierbei und bei schweren, nicht stillbaren Blutungen auch an anderen Stellen des Körpers den Kranken möglichst nicht weiterschaffen, sondern Arzt oder Krankenauto zur Unfallstelle kommen lassen. Von Zeit zu Zeit nachprüfen, ob Blutung steht, sonst Abschnürungsverband stärker anziehen bzw. Druckverband verstärken.

Einige ältere gesunde Jungen müssen sich zur Blutübertragung bereithalten (Gefahr des Verblutens!).

Blutaderblutung (Venenblutung)

Gleichmäßiger Fluß des Blutes, Farbe des Blutes dunkler als bei Schlagaderblutung.

Bei Nasenbluten hinlegen, Nacken und Kopf hochlegen. Kragen öffnen. Unmittelbar unter dem Nasenbein die Nase für 5—10 Minuten zudrücken oder Wattepfropf in die Nase. Warmes Fußbad, kalte Umschläge auf Nacken und Stirn. Wenn die Blutung steht, das Blutgerinnsel nicht entfernen, nicht schnauben, nicht tief bücken, keine heftigen Bewegungen.

Blutungen aus Ohr und Nase in Verbindung mit Bewußtlosigkeit sind sehr gefährlich (oft Folgen eines Schädelbruchs). Ist der Junge mit dem Kopf schwer aufgeschlagen oder hat er einen Schlag auf den Kopf erhalten? (Nachforschung!) Kopf hochlagern, kalte Umschläge auf Nacken und Stirn. Sofort Arzt!

Bei allen Blutungen: Eine stärkere Blutung muß unter allen Umständen zum Stehen gebracht werden. Notfalls keine Rücksicht auf Schmerzen oder Keimfreiheit nehmen. Sofort Arzt!

4. Knochenbrüche

Starker Schmerz, unnatürliche Stellung oder Beweglichkeit des Gliedes, starke Anschwellung (Bluterguß) zeigen einen Knochenbruch an.

Offene Brüche

Der gebrochene Knochen hat Fleisch und Haut durchspießt.

Versucht niemals, den Knochen unter das Fleisch zurückzudrängen! Auf die offene Wunde keimfreier Verband, dann Polster und Schienenverband. Hierbei das gebrochene Glied bei unnatürlicher Stellung (Winkelstellung) nicht geradezudrücken versuchen, sondern in dieser Stellung unbeweglich schienen. Sofort Arzt, Krankenhaus!

Einfache (geschlossene) Brüche

Der Knochen ist nicht durch die Haut gedrungen. Das Glied wird im Schienenverband fest gelagert. Die Schiene muß auch die beiderseits des Bruches liegenden Gelenke festlegen, also bei Unterschenkelbruch auch Knie und Fußgelenk in den Schienenverband nehmen. Das Glied wird dreifach geschient: innen, außen und beugeseits. Die Schienen müssen gut gepolstert sein. Bei Transport das verletzte Glied gut stützen, das gebrochene Bein an das unverletzte festbinden, gebrochenen Arm an den Leib schnüren, durch Dreiecktuch oder Binden stützen. Das Glied soll immer in der Lage geschient sein, in der es am wenigsten Schmerzen bereitet. Bei starken Schmerzen könnt ihr bei einfachen Brüchen kühle Umschläge machen. Sehr vorsichtig behandeln, keine heftigen Bewegungen, da sonst leicht aus einem geschlossenen Bruch ein offener werden kann.

Bei Schädel- oder Wirbelsäulenbruch schnellstens Arzt, Krankenauto. Bei Wirbelsäulenbruch treten unter Umständen Lähmungen auf. Auch Atmung kann gestört sein. Hierbei sehr vorsichtig künstliche Atmung. Behelfsmäßige Beförderung möglichst vermeiden. Wenn nicht zu umgehen, nur auf starrer Unterlage (Tür, Brett).

S c h ä d e l b r u c h ist meist mit Gehirnerschütterung verbunden. Blut tritt aus Nase, Mund und Ohren, unter Umständen auch wässerige Gehirnflüssigkeit aus den Ohren. Bewußtlosigkeit, Erbrechen, Puls verlangsamt. Hier kann nur schnelle Hilfe durch den Arzt retten. Transport, wenn irgend möglich, nur durch Tragbare oder Krankenauto. Kalte Umschläge auf den Kopf.

5. Sonstige Verletzungen

Muskel- und Sehnenriß

Meist hervorgerufen durch ungeschickte, plötzliche, starke Bewegungen. Starke Schmerzen und Schwäche in dem betreffenden Muskel- oder Sehnengebiet. Muskelrisse treten hauptsächlich an Hals, Nacken, Oberarm und Oberschenkel auf. Bei Sehnen handelt es sich meistens um die Bizeps-

(Arm=) oder Achilles=(Fuß=)Sehne. Das betreffende Glied muß sofort entspannt und ruhig gelagert werden. Sofort Arzt oder Krankenhaus, damit die Muskeln oder Sehnen genäht werden können.

Schnittwunden und Abschürfungen

Schnittwunden, Schrammen und Hautabschürfungen verbindet ihr mit keimfreiem Verband. Ebenso behandelt ihr eine Quetschung, bei der die Haut beschädigt ist. Das gequetschte Glied muß ruhig (möglichst hoch) gelegt werden. Bei starker Quetschung: Arzt!

Verstauchungen und Verrenkungen

Sie entstehen durch ungeschickte Bewegung (Abrutschen des Fußes u. dgl.). Gelenke bzw. Glieder schwellen etwas an. Starker Schmerz auch bei vorsichtigem Gebrauch oder bei Druck. Bei Verrenkungen nimmt das Glied eine unnatürliche Stellung ein, aus der es nur unter starken Schmerzen und nur wenig bewegt werden kann. Die verletzten Glieder sofort ruhig und hoch lagern. Schienenverband anlegen und möglichst bald zum Arzt. Muß das verstauchte Glied unbedingt gebraucht werden, so legt ihr um das Gelenk einen festen, elastischen Verband. Versucht bei Verrenkungen niemals selbst die Glieder wieder einzurenken! Das überlaßt dem Arzt! Wunden verbindet durch keimfreien Verband.

Fremdkörper

Splitter: Haut durch warmes Seifenbad weich machen, Splitter mit Pinzette herausziehen. Ist der Splitter unter die Haut geraten, den Hautriß vorsichtig mit spitzer Hautschere etwas erweitern, bis Splitter mit Pinzette gefaßt werden kann. Verband. In schwierigen Fällen, bei größeren Splittern oder solchen, die schwer zu enffernen sind, nur durch Arzt entfernen lassen. Bei Eiterungen warmes Seifenbad, heiße Umschläge. Arzt!

Sonstige eingedrungene Fremdkörper (Nagel, Messer, Speer, Scherben u. dgl.) möglichst steckenlassen, vor allem die abgebrochenen Stücke. Niemals versuchen, sie durch Bohren aus der Wunde herauszuholen. Wenn der Fremdkörper im Arm oder Bein steckt oder starke Blutung, Abklemmung der Luftröhre oder Quetschungen des Auges dadurch hervorgerufen werden, ist er herauszuziehen, dabei auf starke Blutung gefaßt sein. Keimfreier bzw. Druckverband.

Fremdkörper, die in Kopf, Hals oder Rumpf eingedrungen sind, möglichst unverändert steckenlassen. Nur im äußersten Notfall in der Richtung des Eindringens herausziehen. Druckverband. Sofort Arzt oder Krankenhaus. Bei schweren Verletzungen (Kopf, Hals, Rumpf) Transport möglichst nur durch Krankenauto.

Innere Verletzungen

(Auftreten von starken Schmerzen, Bewußtlosigkeit, Erbrechen, schwer stillbaren Blutungen, Bluterbrechen u. dgl.) Schnellstens Arzt, Krankenauto und Krankenhaus. Schwere innere Verletzungen treten meistens bei Quetschungen, Stürzen, Verschüttungen auf.

6. Sonstige Unfälle

Auge

Treten Krankheitserscheinungen an den Augen auf, so müßt ihr sofort zum Arzt! Beide Augen (vor allem bei Verletzungen) verbinden.

Wenn euch ein Kohlestückchen oder ein kleines Insekt ins Auge geflogen ist, so zieht das Unterlid stark nach unten und wischt mit sauberem Taschentuchzipfel den Fremdkörper heraus. Ist der Fremdkörper unter das Oberlid geraten, so faßt das Oberlid an den Wimpern, hebt es vom Augapfel ab, zieht es möglichst weit über das Unterlid und laßt es zurückgleiten. Die Wimpern des Unterlides streifen dann meistens den Fremdkörper ab. Sonst müßt ihr das Augenlid über einem Streichholz oder dgl. nach außen umkrempeln und mit sauberem Taschentuchzipfel den Fremdkörper entfernen. Hierbei eine Bemerkung: Wischt niemals mit schmutzigen Fingern im Auge herum, vor allem nicht, wenn ihr Tiere oder Pflanzen angefaßt habt. Dadurch kann leicht Gift oder eine ätzende Flüssigkeit ins Auge geraten. Ist dies trotzdem geschehen, so spült das Auge reichlich mit reinem, möglichst lauwarmem Wasser aus. Ihr dürft auch niemals stark an den Augen reiben. Das entzündet sie. Sind die Augen vom langen Sehen ermüdet und angegriffen, so laßt sie ausruhen, indem ihr auf eine gleichmäßige — möglichst grüne — Fläche schaut.

Ohr

Bei Ohrverletzungen, die durch Stich, starken Luftdruck (Ohrfeige oder dgl.) auftreten können, müßt ihr sofort einen Arzt aufsuchen. Schließt das Ohr durch einen Wattepfropf. Ihr dürft es keinesfalls mit Wasser ausspülen oder gar baden.

Ist ein Fremdkörper im Ohr (z. B. Insekt), auf die Seite legen und vorsichtig Wasser in das Ohr träufeln. Der Fremdkörper wird dann durch das Wasser gehoben und aus dem Gehörgang entfernt. Bei quellenden Körpern (z. B. Hülsenfrüchten) niemals mit Wasser, sondern mit reinem Alkohol spülen.

Merksatz: Niemals im Ohr bohren, vor allem nicht mit spitzen Gegenständen! Ihr könnt dabei sehr leicht das Trommelfell durchstoßen. Auch hier bei allen unerklärlichen Erkrankungen (Rauschen, starke Schmerzen) sofort zum Arzt.

Hand und Fuß

Habt ihr Blasen an den Füßen, so stecht sie nur dann mit geglühter, sauberer Nadel auf, wenn sie euch schmerzhaften Druck verursachen. Entfernt aber niemals die Haut, sondern fettet die verletzte Stelle ein und überklebt sie mit Heftpflaster (Leukoplast oder dgl.). Strümpfe wechseln! Löst sich die Haut ab, so macht einen Salbenverband.

Schlangenbiß

Sofort zum Arzt! (Wunde nicht aussaugen, ausbrennen oder aufschneiden!) Das gebissene Glied tief lagern, eine Stunde abbinden, Ab-

bindung dann für einige Minuten lockern und dann wieder abbinden usw., bis der Arzt erreicht ist.

Erfrieren

Erfrorene Glieder vorsichtig (sie brechen leicht ab) mit Schnee oder feuchten kalten Tüchern abreiben, bis das Glied rot wird. Niemals sofort in einen warmen Raum bringen! Salbenverband. Arzt!

Verbrennungen

Wenn die Kleider brennen, darf der Brennende nicht herumrennen, da er dadurch die Flammen nur noch anfacht! Sofort auf die Erde werfen und durch Wälzen, Sand, Decken oder dgl. das Feuer ersticken.

Es gibt drei Grade von Verbrennungen:

Rötung: Salbe oder Puder. Kein Wasser!

Brandblasen: Salbe oder Wundpuder (Wundbinde). Blase niemals aufstechen! Arzt!

Verkohlung: Sofort Krankenhaus! Feuchten Verband um das verkohlte Glied legen. Einige gesunde Jungen sollen sich für Blutübertragung bereithalten.

Sonnenbrand, Gletscherbrand: Puder und Salbe. Sofort von Eis und Schnee fortbringen und in den Schatten legen.

Blitzschlag und Hochspannung

Bei Blitzschlag treten Bewußtlosigkeit, Atem- bzw. Herzstörungen und Verbrennungen auf. Brandwunden verbinden. Setzt die Atmung aus, so greift mit künstlicher Atmung ein! Im übrigen: sofort Arzt und Krankenhaus! Den Verunglückten möglichst nicht selbst fortschaffen.

Grundsätzliche Warnung: Keine Kabel oder Leitungen berühren, keine Leitungsmasten ersteigen!

Ist doch jemand an die Hochspannung gekommen, so müßt ihr sofort den Stromkreis unterbrechen lassen (das Kraftwerk anrufen, die Leitung ausschalten) oder selbst einen Kurzschluß an der Leitung herbeiführen (Überwerfen von Draht oder dgl.). Dabei aber äußerst vorsichtig sein! Erst selbst isolieren, auch beim Anfassen des Verunglückten. Niemals auf der Erde stehen, sondern auf trockene Matten, dicke Kleider- oder Gummiunterlage, Glas u. dgl. treten. Faßt den Verunglückten nur an den Kleidern an! Vorsichtig künstliche Atmung, Arzt, Krankenhaus.

Hitzschlag und Sonnenstich

Ersterer tritt bei Hitze und Anstrengung in geschlossenen, überfüllten Räumen usw. auf, der Sonnenstich dagegen durch unmittelbare Bestrahlung des Kopfes durch die Sonne. Dem Befallenen wird schwarz vor den Augen. Schwindel, Atemnot, allgemeine Schwäche und Durst machen sich bemerkbar. Ohnmacht. Legt den Betroffenen in den Schatten, lagert den Kopf hoch und beseitigt alle beengenden Gegenstände (Kragen,

Koppel, Strumpfbänder u. dgl.)! Kalte Umschläge auf Brust und Stirn. Künstliche Atmung. Vor allem Ruhe. Reichlich trinken lassen.

Ohnmacht

Bei Ohnmacht (hervorgerufen durch Überanstrengung oder dgl.) Kopf des Kranken tief, Beine hoch lagern. Aufreizende Getränke (Kaffee), Ruhe, notfalls (bei Atembeschwerden) künstliche Atmung. Kühle Umschläge auf Brust und Stirn.

Gehirnerschütterung

Tritt durch Unfall (Sturz, Schlag) eine Gehirnerschütterung auf (Bewußtlosigkeit, Kopfschmerzen, Erbrechen, Rauschen in den Ohren, Schwindel), so macht dem Verunglückten kalte Umschläge auf den Kopf, legt ihn ruhig in waagerechter Lage hin, besorgt schnell einen Arzt oder schafft ihn ins Krankenhaus. Achtet dabei auf Schädelbruch! Vorsichtiger Transport!

Bei Verschüttungen treten oft innere Verletzungen und Knochenbrüche auf. Verunglückten vorsichtig anfassen! Mund und Nase reinigen. Künstliche Atmung, Arzt, Krankenhaus.

Vergiftungen

Gas- und Rauchvergiftungen. Bei gasgefülltem Raum kein offenes Licht (Explosionsgefahr!). Gasmasken, notfalls nasses Tuch vor Nase und Mund. Bei geschlossenen Räumen sofort Fenster öffnen. Künstliche Atmung, Hautreize (kalte Wassergüsse, Umschläge auf Brust und Rücken), Geruchsreize (Essig, Salmiakgeist usw.), Feuerwehr, Arzt, Krankenauto.

Bei allen auftretenden Vergiftungserscheinungen (Veränderung der Pupille, Erbrechen, starke, krampfartige Leibschmerzen usw.) sofort Arzt, Krankenhaus. Notfalls Erbrechen herbeiführen, Abführungsmittel geben, reichlich trinken lassen, absolute Ruhe. Kranken bis zum Eintreffen des Arztes bewachen. Notfalls (bei Aussetzung der Atmung) künstliche Atmung. Versucht festzustellen, woher das Gift kommt! Essenrückstände dem Arzt zur Untersuchung mitgeben.

Beginnende Blutvergiftung

Blutvergiftung kann durch Eindringen von Schmutz in die Blutbahnen hervorgerufen werden. Es treten immer stärker werdende stechende Schmerzen zum Rumpf hin auf. Schweregefühl in dem betroffenen Glied. Lymphdrüsen in Achsel bzw. Leiste oder Hals schwellen an. Rötliche Streifen ziehen sich zum Rumpf hin. Das erkrankte Glied sofort ruhig und hoch lagern. Feuchten Verband um das Glied, Temperatur messen. Sofort Arzt, Krankenhaus.

Furunkel

Treten häufig auf Fahrt und im Lager durch Unregelmäßigkeit in der Ernährung auf. Starke Schmerzen, Eiterung usw. Niemals versuchen,

aufzudrücken oder aufzuschneiden! Eindringen von Schmutz verhindern. Das befallene Glied ruhig und hoch lagern. Jede Reibung und jeden Druck ausschalten. Heiße Breiumschläge, Salbenverband. Bei Fieber sofort zum Arzt! Bettruhe! Größte Vorsicht, wenn der Furunkel am Kopf sitzt! Lebensgefahr! Sofort Ruhe, Arzt!

Insektenstiche

Kalter, feuchter Verband (essigsaure Tonerde), Betupfen mit Salmiakgeist oder Jodtinktur. Stiche an Auge, Lippe können gefährlich werden, Arzt!

Bei Bienenstich aussaugen.

Fahrt- und Lagerkrankheiten

Bei Verstopfung: rohes Obst, saure Milch. Bei Durchfall: Zwieback, Schokolade, Kakao ohne Milch, Schleimsuppe, Tee. Bei Magenschmerzen: Warme Leibumschläge, Ruhe, Schleimsuppe, Zwieback (1—2 Tage lang). Bei Kopfschmerzen: Kühle Umschläge, Pyramidon.

Unbekannte Erkrankungen

Erkrankungen, die nicht sofort als sicher erkennbare Fahrt- und Lagerkrankheiten auftreten, mahnen zur Vorsicht. Temperatur messen. Bei Fieber oder längerem Anhalten der Erscheinungen Bettruhe, Arzt. Bei rechts unten am Leib auftretenden heftigen Schmerzen besteht die Möglichkeit einer sich bildenden Blinddarmentzündung (oft tritt Erbrechen auf, Fieber, Verstopfung). Wenn auch nur der geringste Verdacht besteht: sofort mit dem Erkrankten zum Arzt oder besser ins Krankenhaus! Möglichst durch Krankenauto befördern lassen. Jede Stunde ist wichtig! Nichts essen, höchstens flüssige Ernährung (Tee).

Bei Verschlucken gebt dem Jungen einen kräftigen Schlag zwischen die Schulterblätter. Brechreiz herbeiführen.

Grundsatz

Wir wiederholen noch einmal: Verzärtelt die Jungen nicht, lauft nicht mit jedem eingerissenen Splitter zum Arzt! Sobald ihr euch aber die Krankheitserscheinungen nicht mehr erklären könnt oder starkes Unwohlsein mit Fieber auftritt und dieses Fieber nicht binnen 24 Stunden weicht, so sucht sofort einen Arzt auf. Es kann eine Krankheit im Anzuge sein, die ihr nicht erkennen könnt.

Unser Jungvolkdienst

Verfügung des Reichsjugendführers
zur Gestaltung des Jungvolkdienstes

Das höchste Gut, das die Führer der Hitler-Jugend und des Deutschen Jungvolks zu wahren haben, ist die Gesundheit der ihnen anvertrauten Jungen. Der Führer will keine weichlichen Muttersöhnchen, sondern eine kraftvolle und sportlich durchtrainierte Jugend. Diese Erziehung zu Kraft, Ausdauer und Härte darf aber nicht dazu führen, daß HJ.- und DJ.-Führer von einem Jungen Leistungen verlangen, die dem Alter der Jungen nicht entsprechen, über deren Kraft gehen und gesundheitliche Schäden zur Folge haben.

Heute steht die ganze deutsche Jugend in unseren Reihen. Alle Eltern, die dem Jungvolk ihr kostbarstes Gut anvertraut haben, müssen die Gewähr haben, daß die Gesundheit und Leistungsfähigkeit ihrer Jungen im Jungvolkdienst nicht geschädigt oder herabgesetzt, sondern planmäßig gefördert werden. Das Vertrauen der Elternschaft zur Führerschaft der HJ. und des DJ. ist die Grundlage unserer Erziehungsarbeit. Ich erwarte und verlange von jedem HJ.- und DJ.-Führer, daß er dieses Vertrauen rechtfertigt.

Um in Zukunft Überanstrengungen und gesundheitliche Schäden jeder Art zu vermeiden, gebe ich zu meinen bisherigen Anordnungen folgende Ausführungsbestimmungen für den Jungvolkdienst:

1. Fahrt

Jungvolkeinheiten, von Jungzugsstärke an aufwärts, die starke Größenunterschiede in ihren Reihen aufzuweisen haben, lassen die kleinsten Pimpfe in einer Gruppe von 4 mal 3 Pimpfen an der Spitze marschieren. Der Abstand zwischen dieser Spitzengruppe und der nachfolgenden Einheit muß mindestens 3 m betragen. Die erste Reihe der nachfolgenden Einheit ist für das Einhalten dieses Abstandes verantwortlich. Am Schluß der Einheit marschiert ein von dem Führer der Einheit bestimmter DJ.-Führer, der für die Marschordnung der marschierenden Abteilung verantwortlich ist und eintretende Ermüdungs- oder Schwächeerscheinungen rechtzeitig erkennt und dem Führer zur Meldung bringt.

2. Marschleistung

10- und 11 jährige Pimpfe nicht mehr als 10 Kilometer Tagesleistung.
12—14 jährige Pimpfe nicht mehr als 15 Kilometer Tagesleistung.

3. Marschtempo

10- und 11 jährige Pimpfe nicht mehr als 4 Kilometer je Stunde. 12 bis 14 jährige Pimpfe nicht mehr als 4,5 Kilometer je Stunde.

4. Marschpause

Nach jeder Stunde Marsch ist mindestens eine Viertelstunde Pause einzulegen. Diese dient der Erholung und darf nicht mit Spiel oder Unterricht ausgefüllt werden.

5. Übernachtung

Für 10- und 11 jährige Pimpfe sind Fahrten mit Übernachten im Zelt grundsätzlich verboten. Sie dürfen an mehrtägigen Fahrten nur teilnehmen, wenn ihre Unterkunft in Jugendherbergen gesichert ist.

12—14 jährige Pimpfe dürfen mehrtägige Fahrten mit Übernachtungen in Zelten nur durchführen, wenn

a) ein trockener Lagerplatz vorher ausgesucht,
b) genügend Stroh sichergestellt ist.

(Für ein Zwölfer-Zelt ist etwa 1—1,5 Zentner Stroh erforderlich.)

6. Nachtruhe

Die Fahrten sind von den DJ.-Führern so anzusetzen, daß das Tagesziel bis spätestens 19 Uhr erreicht wird. Lageraufbau und Abendverpflegung müssen bis spätestens 21 Uhr beendet sein. Jeder Pimpf muß mindestens 9 Stunden Nachtruhe haben. Wird das Tagesziel in Ausnahmefällen (durch Witterungsunbilden, unvorhergesehenen Aufenthalt usw.) später erreicht, so ist auch in diesem Fall die Zeit der Nachtruhe von 9 Stunden unbedingt einzuhalten.

7. Gepäck

Das Gepäck für 10- und 11 jährige Pimpfe, das Waschzeug, Wäsche und Mundvorrat enthält, darf ein Gewicht von 5 Pfund nicht überschreiten. Zeltbahn und Decke dürfen nicht mitgenommen werden.

Das Gepäck für 12—14 jährige Pimpfe darf ein Gewicht von 10 Pfund nicht überschreiten.

Beträgt die Ausrüstung eines 12—14 jährigen Pimpfs bei mehrtägigen Fahrten mehr als 10 Pfund, so ist das überzählige Gepäck auf sogenannten Gepäckwagen unterzubringen.

8. Lager

In den Zeltlagern von längerer Dauer ist den Jungvolkjungen, ebenso wie in den Fahrtenlagern, eine Nachtruhe von mindestens 9 Stunden zu gewähren. In der Mittagszeit ist für die Pimpfe neben dem Mittagessen eine Erholungspause von mindestens 2 Stunden anzusetzen. Im übrigen gelten für den Dienst im Zeltlager sinngemäß meine Anordnungen über Fahrt, Marsch, Leibesübungen, Geländesport und Dienst bei Nacht.

9. Geländesport

a) Ordnungsübungen sind Mittel zum Zweck, kein Selbstzweck. Im Jungvolkdienst werden nur so viel Ordnungsübungen angesetzt, um ordnungsmäßiges Antreten, Melden und Marschieren der Jungvolkeinheiten zu gewährleisten. Einzelausbildung ist daher mit Ausnahme des Übens des Grußes verboten. Grundsätzlich sind an einem Tage Ordnungsübungen nicht über die Zeitdauer von einer Viertelstunde auszudehnen.

b) Den Begriff von Strafordnungsübungen oder Strafgeländedienst gibt es weder in der Hitler-Jugend, noch im Jungvolkdienst. HJ.- und DJ.-Führer, die zu solchen Mitteln zur Aufrechterhaltung ihrer Autorität greifen, beweisen damit ihre Unfähigkeit und werden von mir rücksichtslos entfernt.

c) Der Geländedienst soll an einem Übungstag im allgemeinen die Gesamtdauer von 3 Stunden, einschließlich An- und Rückmarsch, nicht überschreiten. In diesen 3 Stunden ist mindestens eine Pause von einer halben Stunde enthalten, die nicht mit Unterricht oder dergleichen ausgefüllt werden darf.

Bei Regenwetter darf kein praktischer Geländedienst durchgeführt werden.

Bei überraschendem Regenwetter hat der Führer seine Jungen so schnell wie möglich in eine trockene Unterkunft zu bringen.

d) Geländespiele, die im Rahmen des Jungvolkdienstes durchgeführt werden, werden nicht immer in einem Zeitraum von 3 Stunden abgewickelt werden können. Sie dürfen aber die Höchstdauer von 5 Stunden nicht überschreiten.

Innerhalb dieser Zeit muß den Jungen genügend Zeit zur Erholung gewährleistet werden, die insgesamt 1 Stunde betragen muß.

10. Leibesübungen

Die Gesamtdauer einer Turn- und Sportstunde darf 2 Stunden nicht überschreiten. Innerhalb dieser 2 Stunden sind den Jungen genügend Erholungspausen von je 5—10 Minuten zu gewähren.

Im Kurzstreckenlauf (d. h. Laufen mit höchster Geschwindigkeit) dürfen 10- und 11 jährige nicht mehr als 60 m, 12—14 jährige nicht mehr als 100 m laufen.

Laufen über lange Strecken dürfen

10- und 11 jährige in Form von Übungsläufen bis zu 1000 m,
12—14 jährige in Form von Übungsläufen bis zu 1500 m

ausüben.

Wettkampfmäßige Durchführung von Läufen über diese Strecken (1000 und 1500 m) sind grundsätzlich verboten. Der in den Bedingungen für das DJ.-Leistungsabzeichen vorgesehene Lauf über 1000 m wird von diesem Verbot nicht betroffen, da für diesen Lauf eine Begrenzung der Mindestzeit vorgeschrieben ist.

11. Dienst bei Nacht, auf Fahrt und im Lager

a) Nachtwache

Nachtwachen sind für die 10- und 11 jährigen grundsätzlich verboten.

12—14 jährige Pimpfe dürfen nicht länger als je 1 Stunde Nachtwache pro Nacht übernehmen.

b) Nachtmärsche, Nachtgeländespiele, Nachtalarm

Nachtmärsche sind, sofern nicht in Ausnahmefällen durch Witterungsunbilden usw. bedingt, für das Jungvolk verboten. Nachtgeländespiele sind grundsätzlich verboten. Von diesem Verbot sind die sogenannten Dunkelheitsübungen nicht betroffen, die in der Zeit der Dämmerung durchgeführt werden und eine Zeit von 2 Stunden nicht überschreiten dürfen.

Nachtalarm ist für das Jungvolk grundsätzlich verboten.

Sind auf Grund besonderer Verhältnisse Anordnungen notwendig, die von diesen Befehlen abweichen, so ist meine Zustimmung vorher einzuholen.

gez.: Baldur von Schirach

Der jahrgangsweise Aufbau des Übungsstoffes im Deutschen Jungvolk

Im Jahre 1936 wurden die neuaufgenommenen Jungvolkpimpfe zum erstenmal jahrgangsweise in den Einheiten zusammengefaßt. Damit begann der jahrgangsmäßige Aufbau, dem nunmehr bei Auswahl des Übungsstoffes Rechnung getragen werden muß.

Im folgenden wird eine kurze Darstellung über die grundsätzliche Verteilung des Übungsstoffes für die einzelnen Altersgruppen gegeben.

Jungvolk-Anwärter und 10jährige Pimpfe

1. Leibesübungen

Die körperliche Schulung der Jungvolk-Anwärter und der 10jährigen Pimpfe umfaßt vornehmlich Tummel- und Ballspiele, Bodenturnen und die leichtathletischen Übungen der Pimpfenprobe. Außerdem ist mit dem Erlernen des Schwimmens zu beginnen.

2. Geländesport

a) Ordnungsübungen

Hier sind nur die notwendigsten Formen, die zur Führung einer Einheit gehören, zu üben:

Antreten in Linie, Marschordnung, Melden, Marschieren, Schwenken in der Marschordnung und Halten, Üben des Grußes.

Eine Einzelausbildung in den Ordnungsübungen (Ausnahme: Üben des Grußes) findet nicht statt.

b) Fahrt und Lager

Auf der Fahrt und im Lager sind die Anwärter und 10jährigen Pimpfe mit dem Tornisterpacken, Kochstellen- und Zeltbau vertraut zu machen.

c) Einzelausbildung im Geländesport

findet nicht statt.

11- und 12jährige Pimpfe

1. Leibesübungen

Der Übungsstoff der 10jährigen wird erweitert durch Hindernisturnen, Kampfspiele (Hand- und Fußball) und Freiringen. Die leichtathletischen Übungen werden ausgedehnt auf Hochsprung, Ballzielwurf und Pendelstaffeln.

2. Geländesport

a) Ordnungsübungen

Wie 10jährige, außerdem die Reihe in der Jungenschaft und im Jungzug.

b) Fahrt und Lager

Regelmäßige Durchführung von Fahrt und Lager im Rahmen der Gesamtausbildung mit Ausrichtung auf das DJ.-Leistungsabzeichen.

c) Einzelausbildung

Hör- und Sehübungen, Kartenkunde, Zurechtfinden im Gelände, Geländeausnutzung und Tarnung.

Diese Schulung soll in erster Linie im Rahmen kleiner Schulungsspiele erfolgen. Die theoretische Schulung ist auf das Notwendigste zu beschränken.

3. Luftgewehrschießen

Zielübungen: Anschußtisch (mit Kolbenhals umfassen und abkrümmen), liegend aufgelegt. Das Schießen selbst darf nur nach genügender Vorbereitung aufgenommen werden.

13- und 14jährige Pimpfe

In diesem Alter sollen die Pimpfe das DJ.-Leistungsabzeichen erwerben. Das Stoffgebiet erhält folgende Erweiterung:

1. Leibesübungen

Beginn der Boxschule:

Der gerade Stoß, Deckung und Abwehr, Ausweich- und Schrittbewegungen.

2. Geländesport

a) Ordnungsübungen

Beginn der Einzelschulung, Vorbeimarsch.

b) Fahrt und Lager

Bedingungen des DJ.-Leistungsabzeichens.

c) Einzelausbildung

Meldewesen, Sicherung.

d) Geländespiele

Weitestgehende Durchführung von Geländespielen unter Anwendung des gesamten bisherigen Übungsstoffes.

3. Schießen

Luftgewehrschießen: Bedingungen des DJ.-Leistungsabzeichens.

Die Sportwettkämpfe des Deutschen Jungvolks

Unsere Sportwettkämpfe sind in erster Linie Mannschaftswettkämpfe. Die Einzelleistung ist für die Mannschaft, für die Gemeinschaft da. Das Deutsche Jungvolk führt alljährlich seine Mannschaftswettkämpfe durch, die sich folgendermaßen zusammensetzen:

1. Fähnleinwettkämpfe (innerhalb des Reichs-Sportwettkampfes)

Die Jungenschaft bildet eine sportliche Wettkampfmannschaft. Auf dem Fähnleinsportfest tragen die Jungenschaften den Kampf um die beste Jungenschaft des Fähnleins aus. Es gelangt ein leichtathletischer Dreikampf zur Austragung. Der Pimpf, der eine bestimmte Punktzahl im Mehrkampf erreicht hat, erhält eine Siegerauszeichnung.

2. Das Jungbannsportfest

Die besten Pimpfe im Dreikampf der Fähnleinwettkämpfe werden nun innerhalb des Fähnleins zu der Fähnleinmannschaft zusammengestellt und zum Jungbannsportfest entsandt. Hier findet der Kampf zur Ermittlung der besten Fähnleinmannschaft des Jungbannes statt. Die siegreiche Mannschaft nimmt dann am Gebietssportfest teil.

Gleichzeitig werden neben den Mannschaftsmehrkämpfen auch Einzelkämpfe in besonderen Sportarten durchgeführt, an denen die besten Pimpfe, die in der betreffenden Sportart eine vorgeschriebene Mindestleistung erreicht haben, teilnehmen. Diese Einzelwettkämpfe sind aber nur für diejenigen Pimpfe, die wirklich hervorragende Leistungen (z. B. im 50-m-Schwimmen) aufweisen können.

3. Das Gebietssportfest

Auf dem Gebietssportfest kämpfen die besten Fähnleinmannschaften der Jungbanne gegeneinander. Damit wird die beste Fähnleinmannschaft des Gebietes ermittelt und zum Endkampf zu dem Reichsparteitag nach Nürnberg entsandt.

Neben den Mannschaftsmehrkämpfen finden Einzelkämpfe statt, in denen die besten Einzelkämpfer der Jungbanne teilnehmen. Auch die besten von ihnen werden wiederum nach Nürnberg entsandt und nehmen dort an den Deutschen Jugendmeisterschaften teil.

4. Die Kampfspiele der Hitler-Jugend
auf dem Reichsparteitag zu Nürnberg

Die besten Fähnleinmannschaften und die besten Einzelkämpfer der Gebiete fahren alljährlich nach Nürnberg, um in der Stadt der Reichsparteitage die besten deutschen Fähnleinmannschaften und die besten Einzelkämpfer des Reichs zu ermitteln.

Das höchste Ziel jeder Fähnleinmannschaft ist, in Nürnberg vor den Augen des Führers kämpfen zu dürfen.

5. Die Umrahmung der Wettkämpfe

Auf unseren Sportfesten wollen wir unseren Zuschauern unsere Arbeit vor Augen führen. Wenn auch die Mannschaftswettkämpfe im Mittelpunkt stehen, soll doch besonders in Rahmenveranstaltungen ein lebendiges Bild unserer körperlichen Schulung vermittelt werden. Wir gestalten die verschiedensten Arbeitsgebiete unserer Schulung, wie Bodenturnen, Spiele, Boxen, Gymnastik, Freiringen und Staffeln in straffen Vorführungen zu einer bunten Folge, an der möglichst viele Pimpfe beteiligt werden sollen und in der Aufbau und Methode unserer Arbeit gezeigt werden.

Umrahmt werden die Wettkämpfe durch Fahneneinmarsch, Lieder, Rede des örtlichen Führers und durch Siegerehrungen.

Unsere Wettkämpfe und Vorführungen sind zu einem wesentlichen Bestandteil unseres Dienstes, besonders im Sommer, geworden. Wir wollen sie von Jahr zu Jahr ausbauen, und in fröhlichem, aber hartem Wettkampf eine leistungsfähige und leistungsfreudige Jugend erziehen.

Bekleidung und Ausrüstung

Bekleidung

Auf einen Heimabend kommt Hans zu aller Überraschung mit vollem Gepäck. Er meldet sich bei Wolf: „Befehl ausgeführt!" Wolf stellt ihn der Jungenschaft vor: „Hier seht ihr einen ordnungsmäßig angezogenen und ausgerüsteten Pimpf!" Alle schauen Hans an. Plötzlich stößt Fritz Peter an und flüstert ihm was zu. Der flüstert etwas zurück, schaut Hans an und platzt plötzlich heraus: „Der hat ja kein Halstuch um!" Und da hat auch Kurt schon etwas entdeckt. „Das Koppelschloß sitzt ja verkehrt!" Und nun geht es Schlag auf Schlag. Jeder entdeckt Fehler an der Bekleidung und Ausrüstung von Hans. „Das Kochgeschirr ist falsch aufgeschnallt! Die Zeltbahn ist schlecht gelegt! Der Brotbeutel hängt auf der falschen Seite!" So prasseln die Vorwürfe gegen Wolf und Hans.

„Also, ihr habt es doch gemerkt," sagt Wolf abschließend. Hans legt sein Gepäck ab und setzt sich an den Tisch, und Wolf fängt an zu erzählen, wie ein Pimpf sich richtig anzieht, wie er seinen „Affen" packt.

Der Dienstanzug

Das erste, was sich der neu eingetretene Pimpf anschaffen muß, ist sein Dienstanzug. Es wird eine kurze, schwarze Hose getragen, dazu das braune Diensthemd mit der DJ.-Armscheibe auf dem linken Oberarm (5 cm über dem Ellenbogen), auf der rechten Schulter der Schulterstreifen, graue Kniestrümpfe und braune Halbschuhe. Um den Hemdkragen wird das Dreiecktuch so gelegt, daß der eine Zipfel hinten sichtbar ist und die beiden Enden vorn mit einem Lederknoten unmittelbar unter dem Hemdkragen zusammengehalten werden. Die Enden des Tuches werden unter das Koppel gesteckt. Auf dem linken Oberarm wird das vorgeschriebene „Gebietsarmdreieck" getragen, das in gelber Schrift auf schwarzem Grund den Namen des Obergebietes und des Gebietes angibt. Das Koppel, schwarz, mit DJ.-Schloß, wird durch die Tragösen der Hose gezogen. Achtet darauf, daß es nicht zu stramm sitzt, sonst bringt es körperliche Beeinträchtigungen mit sich! Der schwarze Schulterriemen wird von rechts hinten nach links vorn über die rechte Schulter unter dem Schulterstreifen durchgeführt, und zwar so, daß die Verlängerungsschnalle des Schulterriemens vorn ist. Die vordere Öse des Schulterriemens sitzt links von der ersten Tragschlaufe der Hose, die hintere Schlaufe des Schulterriemens links von der hinteren Tragschlaufe. Auf dem Mittelsteg der linken Brusttasche des Hemdes wird das HJ.-Abzeichen getragen.

Die Kopfbedeckung des Pimpfen ist die HJ.-Sommermütze. Sie wird — wenn wir sie nicht aufsetzen — auf der rechten Schulter unter den Schulterriemen geschoben.

Für schlechtes Wetter wird der HJ.-Regenumhang angeschafft.

An der linken Seite hängt das Fahrtenmesser am Koppel.

Für den Winter kommt hinzu: Die blaue Schihose mit schwarzer Seitenbiese, die blaue Winterbluse ohne Schulterstreifen mit DJ.-Armscheibe und Gebietsarmdreieck auf dem linken Arm und graue Wollhandschuhe. Der Sommeranzug wird vom 15. April bis 14. Oktober getragen, der Winteranzug vom 15. Oktober bis 14. April.

Sorgt immer dafür, daß euer Dienstanzug in Ordnung ist!

Pflege des Dienstanzuges

Pflegt eure Sachen, wenn ihr von Fahrt nach Hause kommt! Schmeißt euer Fahrtenhemd, eure Fahrtenhose und eure Strümpfe nicht in einem Knäuel in irgendeine Ecke! Wenn sie feucht sind, hängt ihr alles zum Trocknen auf. Schon am nächsten Tage — besser noch am selben Abend — werden aufgetretene Schäden ausgebessert. Im übrigen: Jeder näht sich seine Knöpfe an Hemd und Hose gefälligst selbst an. Ein Junge, der dazu die Mutter oder die Schwester braucht, ist gar kein Junge!

Dann sorgt auch dafür, daß ihr alle eure Sachen immer beisammen habt! Kleidungs- und Ausrüstungsgegenstände haben ihren vorher bestimmten Platz und werden dort sauber und ordentlich hingelegt. Kommt Alarm, so kostet es nur einige Griffe, und ihr habt alles beisammen. Im übrigen wäre es mir peinlich, wenn mein Jungzugführer mich gerade mal besuchte und nicht alles an Ort und Stelle tadellos bereit läge.

Schuhpflege

Ein wichtiger Abschnitt noch, den jeder von euch beherzigen muß: die Pflege und Behandlung der Schuhe. Sie müssen immer in Ordnung und sauber geputzt sein.

Aus einem anderen Grunde ist gerade die Behandlung der Stiefel noch sehr wichtig: für den Marsch und für die Fußpflege. Unsere Füße bedürfen sorgfältiger Pflege. Sie haben in unserem Leben die größten Anstrengungen auszuhalten. Sie tragen den Körper. Die Voraussetzung dazu ist, daß auch wir ihnen keine Beschwerden bereiten durch schlechtes Schuhwerk. Und Leder ist nur dann weich und schmiegsam, wenn es immer wieder gut gepflegt wird.

Die schmutzigen Stiefel werden mit einem feuchten Lappen und reichlich Wasser außen vom Schmutz gesäubert. Danach läßt man das Wasser ablaufen. Die Einlegesohlen werden herausgenommen und tüchtig Papier hineingestopft, so fest, daß der Stiefel auch beim langsamen Trocknen keine Falten schlagen kann. Dann wird der Stiefel nicht in die Nähe eines warmen Ofens gestellt, sondern an einen möglichst luftigen Platz. Am nächsten Tage wird das Papier herausgenommen. Dann wird ordentlich Fett aufgetragen und dieses Fett kräftig mit dem Handballen in das Leder eingerieben. Dadurch werden die Stiefel wieder geschmeidig, das Leder weich und so wieder bereit für neue Benutzung. Wiederholt das Fettauftragen und Einreiben einige Male, dann wischt heraustretendes Fett sauber ab. Wollt ihr die Stiefel (im Sommer) nicht fetten, so schmiert

sie richtig mit Wichse ein und putzt sie mit der Bürste blank. Werden sie beim ersten Mal noch nicht ganz blank, so wird das so lange wiederholt, bis alles blitzt. Auch durch festes Bürsten wird das Leder weich.

Vergeßt auch nicht, die Sohlen der Stiefel und den Zwischenraum zwischen Sohle und Absatz vom Schmutz zu säubern. Dieser Zwischenraum wird ebenfalls mit Schuhwichse eingerieben! Sorgt nun noch dafür, daß die Schnürsenkel immer in ordentlichem Zustand sind! Auch die Hufeisen müssen immer fest sein und die Sohlennägel immer vollständig. Sind einige Sohlennägel ausgefallen, so geht zum Schuster. Er beschlägt eure Stiefel wieder richtig für wenige Pfennige.

Merkt euch: Zieht keine neuen Stiefel zu einem längeren Marsch an! Kauft euch keine zu engen Schuhe!

Namenschilder

Alle Bekleidungssachen und alle Wäschestücke sollen den Namen des Jungen tragen. Kleine Leinwandstückchen mit aufgedrucktem Namen und Jungvolkeinheit werden in die Kleidungsstücke eingenäht. Dann ist ein Verwechseln unmöglich.

Ausrüstung

Ihr müßt ständig dafür sorgen, daß alle Jungen eine gute und einheitliche Ausrüstung besitzen. Auch unser äußeres Bild muß schneidig und einheitlich sein.

Zur Ausrüstung gehören der Tornister mit Decke, Zeltbahn, Zeltzubehör und Kochgeschirr, Feldflasche und Brotbeutel.

Tornisterpacken

An die Rückseite des Tornisters kommt Wäsche, damit harte Gegenstände beim Marsch nicht am Rücken drücken und scheuern. Decke und Zeltbahn werden sauber herumgeschnallt, das Kochgeschirr mit dem Deckel in Marschrichtung rechts auf den Tornisterdeckel geschnallt.

Alle notwendigen Sachen werden ein für allemal sauber und bei allen einheitlich in den Tornister gepackt.

Merksätze

Lebensmittel werden in sauberen Beuteln untergebracht. Fette werden in gut verschraubbaren Büchsen mitgenommen. Die Beutel werden wie alle Bekleidungs- und Ausrüstungsgegenstände mit eurem Namen gezeichnet. Die Schnur zum Zubinden des Beutels wird an diesem festgenäht, damit sie nicht verlorengeht.

Putzzeug

Schuhwichse, Glanzbürste, Schmierbürste, Kleiderbürste und Lappen, im Winter auch Stiefelfett.

Waschbeutel

Seifenlappen, Seife, Zahnbürste, Zahnpaste, Haarbürste und Kamm, Nagelschere.

Nähzeug

Schwarzen und weißen Zwirn, mehrere Nähnadeln, Sicherheitsnadeln, Zeltbahn- und Hosenknöpfe, zwei Uniformknöpfe.

Ersatzwäsche

Ersatzhemd, Turnhose, Ersatzunterwäsche, Strümpfe, Handtücher, Taschentücher, Nachthemd, dünne Leinenersatzhose.

Eßzeug

Löffel und Gabel (im Brotbeutel).

Merke

Der Tornister muß immer so gepackt sein, daß kein Riemenende, kein Kleidungsstück irgendwo herausragt. In den Kastenboden kommt der Zeltzubehörbeutel. Der Regenumhang kommt — wenn im Kasten kein Platz ist — zwischen Bodenteil und Tornisterklappe. Decke und Zeltbahn werden auf den Tornister geschnallt. Nehmen wir auch einen Mantel mit, so wird die Decke sauber zwischen Tornisterkasten und -deckel gelegt und der Mantel unter die Zeltbahn um den Tornister geschnallt.

Decke und Zeltbahn

Die Decke wird sauber so gerollt, daß sie gerade um den Tornister herumpaßt und ihre Enden mit dem unteren Rand des Tornisters abschließen. Über die Decke kommt die sauber zusammengelegte Zeltbahn. Sie wird etwas breiter gelegt als die Decke, um diese bei Regen vor Nässe zu schützen.

Achtet darauf, daß ihr beim Zusammenschnallen der Mantelriemen die Falten wegstreicht (mit Bleistift oder Stöckchen). Der obere Mantelriemen wird nur lose geschnallt, damit keine Einbuchtung entsteht. Die Schnallen der Mantelriemen befinden sich immer an der Körperseite, so daß die Enden der Riemen zum Körper hin weggesteckt werden können.

Der fertiggepackte Tornister soll nach oben mit dem unteren Kragenrand und nach unten mit der Mitte des Koppels abschneiden (Tornistertrageriemen dementsprechend einstellen).

Das Kochgeschirr

Das Kochgeschirr wird mit dem Deckel nach rechts (in Marschrichtung) auf den Tornister geschnallt. Die Schnallen der Kochgeschirriemen liegen an der Tornisterseite, und zwar genau auf dem oberen Rand des Kochgeschirrs. Die Enden der Riemen werden zwischen Tornister und Koch-

geschirr eingesteckt. Der rechte Riemen wird in die Nute des Kochgeschirrdeckels geführt, während der linke Riemen durch die Öse des Kochgeschirrdeckelhalters gezogen wird. Der Henkel des Kochgeschirrs wird an der unteren Seite vom Riemen nicht erfaßt, oben jedoch unter den Riemen geschnallt. In das Kochgeschirr kommen keine klappernden Gegenstände.

Brotbeutel

Der Brotbeutel wird hinten rechts getragen, bei Aufmärschen ohne Band, auf langen Märschen und auf Fahrt mit Trageband. Das Koppel wird durch die beiden Schlaufen des Brotbeutels gezogen und der mittlere Haken des Brotbeutels von hinten in das Koppel eingehakt.

In den Brotbeutel kommen alle Sachen, die wir schnell zur Hand haben müssen: Wegzehrung, Eßbesteck, Trinkbecher, Karte, Kompaß, Notizblock, Bleistift, Taschenlampe usw.

Feldflasche

Am Brotbeutel hängt nur die Feldflasche. Sie wird mit dem Karabinerhaken in den Ring des Brotbeutels eingehakt; der Befestigungsriemen der Feldflasche wird durch die Schlaufe des Brotbeutels gezogen und am Knopf der Feldflasche befestigt.

Namenschilder und Aufbewahrung

Alle Ausrüstungsgegenstände werden mit kleinen Namenschildern (Eigentümer und Jungvolkeinheit) gekennzeichnet. Die Ausrüstungsgegenstände müssen immer in sauberem Zustand aufbewahrt werden. Schadhafte Stellen werden bei der nächsten Gelegenheit ausgebessert. Die leere Feldflasche darf niemals geschlossen aufbewahrt werden.

Gruppenausrüstung

Zur Gruppenausrüstung gehören: Spaten, Beil, Kochtöpfe, Apotheke usw. Auf Fahrt werden sie an die Jungen verteilt. Jeder Pimpf ist dann für das ihm zugeteilte Ausrüstungsstück verantwortlich. Gut aufpassen und gut behandeln! Das Gruppeneigentum gehört nicht irgendeinem von uns, sondern der Gemeinschaft.

Beschaffung

Alle Bekleidungs- und Ausrüstungsstücke dürfen nur bei den von der Reichszeugmeisterei der NSDAP. zugelassenen Einzelhändlern (Braune Läden) gekauft werden. Alle richtigen und vorschriftsmäßigen Stücke tragen eine Erkennungsmarke mit dem HJ.-Abzeichen. Stücke ohne diese Erkennungsmarke dürfen nicht gekauft werden, weil sie falsch sind. Kein ordentlicher Pimpf darf falsche Bekleidungsstücke oder Ausrüstungsstücke haben und zum Dienst tragen, weil er sonst immer unangenehm neben seinen richtig angezogenen Kameraden auffällt.

Inhaltsverzeichnis

Seite

Seite